

Программа повышения квалификации  
«Содержание и методика преподавания курса финансовой  
грамотности различным категориям обучающихся»

Проектная работа группы № 9

Разработка дидактических материалов по модулю :  
“Содержание и методика преподавания тем по управлению  
личными финансами и формированию семейного бюджета”  
для учащихся 5 класса.

Составители :

Колесникова Светлана Николаевна

Салахова Виктория Валерьевна

Святкин Сергей Петрович

Соломатина Екатерина Витальевна

**Филиппова Мария Николаевна (спикер)**

Хадневич Елена Юрьевна

Шамшура Анастасия Максимовна

сентябрь 2020

## Содержание проекта

| № п/п | Основные элементы методического проекта   | Тип разработки   | Ф.И.О. слушателя  | страницы проекта |
|-------|---|--|---|------------------|
| 1.    | Интерактивная экономическая игра "Семейная копилка"<br>Разработка заданий, правил, визуальное оформление<br>Информационное наполнение брошюр, дизайн брошюр | Игра<br>правила +<br>раздаточный материал<br>Брошюры для родителей | Соломатина<br>Екатерина<br>Витальевна                         | 4 -17            |
| 2.    | Интерактивная экономическая игра "Семейная копилка"<br>Разработка заданий, правил   | Игра<br>правила +<br>раздаточный материал                          | Шамшура<br>Анастасия<br>Максимовна                            | 4 -17            |
| 3.    | Разработка кроссворда   | Кроссворд  | Колесникова<br>Светлана<br>Николаевна                         | 18- 20           |
| 4.    | Плакат, наглядное пособие "Семейный бюджет "  | Плакат   | Салахова<br>Виктория<br>Валерьевна                            | 21 - 22          |
| 5.    | <b>Разработка идей по решению различных жизненных ситуаций</b>  | <b>Кейсы</b>   | <b>Филиппова<br/>Мария<br/>Николаевна<br/><br/>( Спикер )</b> | <b>23 -32</b>    |
| 6.    | Разработка рекомендаций и советов для родителей   | Брошюра для родителей  | Святкин<br>Сергей<br>Петрович                                 | 33 -35           |
| 7     | Разработка рекомендаций и советов для родителей   | Брошюра для родителей  | Хадневич<br>Елена<br>Юрьевна                                  | 33 - 35          |

## ЦЕЛЬ ДАННОЙ РАБОТЫ:

Заключается в разработке новых более интересных современному поколению детей , методов подачи знаний более действенных с точки зрения педагогики и психологии,  
А именно разработать и апробировать новые дидактические материалы и средства наглядности .

## УЧЕБНЫЙ МОДУЛЬ:

Содержание и методика преподавания тем по управлению личными финансами и формированию семейного бюджета

## ВОЗРАСТ УЧАЩИХСЯ:

5 класс, 10 +

## ЗАДАЧИ:

- Изучить и проанализировать современное состояние мотивации учения в средней школе.
- проследить изменение дидактического материала в соответствии с социальными и технологическими аспектами времени, таким образом чтобы они работали и выполняли свою основную функцию.
- разработать современный дидактический материал, сделать его более живым, интересным, действенным.
- апробировать данные разработки на практике.
- проанализировать соответствующие результаты.

## ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «СЕМЕЙНАЯ КОПИЛКА»

Составители :

Соломатина  
Екатерина Витальевна

Шамшура  
Анастасия Максимовна



Идея : Интерактивная игра для развития компетенций по финансовой грамотности

Форма : Интерактивная презентация

В этой стратегической игре участникам предстоит зарабатывать деньги, планировать и рационально распределять семейный бюджет.

Передвигайтесь по игровому полю, оплачивайте налоги, выигрывайте в лотерею, ищите подработку и побеждайте!

Участники , организация : Дети 10+, Работа в подгруппах (3-4 человека) образуют игровую семью . На каждую семью фишка для игрового поля

Оборудование : презентация , раздаточные материалы ( фишки, карточки - деньги , кубик, карточки с заданиями )

Продолжительность игры : 30-45 минут

Цель: Сформировать представление воспитанников о бюджете семьи как основной категории домашней экономики.

Задачи:

Образовательные: ·Изучить структуру семейного бюджета. .

Развивающие: ·Продолжить работу по выработке умений самостоятельно применять знания в различных жизненных ситуациях; ·Развивать навыки коммуникативных явлений.

Воспитательные: ·Продолжить воспитание у воспитанников доброжелательности, уважения к мнению других, чувства ценности семьи и рационального планирования семейного бюджета.

Словарь: бюджет, доход, расход, финансы, финансовый план, семейный бюджет , вклад, страховка, банкрот , перевод, проценты по вкладу, долг, капитал .

Оборудование: поле, фишки, карточки с заданием, карточки- деньги , генератор чисел/ кубик

Интерактивность игры заключается в том , что поле можно использовать на интерактивной доске, или транслировать через проектор на доску в формате презентации PowerPoint, с гиперссылками и активными кнопками . Возможность рандомно показывать задания и выпадающие карточки в колоде. Предположительно можно прописать подсчет очков.

Фишки :



Внешний вид поля для игры :

|   |                        |  |                         |                         |                         |  |
|---|------------------------|--|-------------------------|-------------------------|-------------------------|--|
| <p><b>БЮДЖЕТ</b><br/><b>START</b></p>     | <p><b>ЗАРПЛАТА</b></p> | <p><b>КУПИТЬ:</b><br/><b>ПОКУПКИ</b></p> | <p><b>ВИКТОРИНА</b></p> | <p><b>ИЗВЕЩЕНИЕ</b></p> | <p><b>ЛЕКАРСТВА</b></p> | <p><b>КУПИТЬ:</b><br/><b>ПОКУПКИ</b></p> |
| <p><b>ОПЛАТА</b><br/><b>КОМ.УСЛУГ</b></p> |                        |  |                         |                         |                         | <p><b>ВИНГО</b><br/><b>ЛОТЕРЕЯ</b></p>   |
| <p><b>ПЕРЕВОД</b></p>                     |                        |  |                         |                         |                         | <p><b>ВИКТОРИНА</b></p>                  |
| <p><b>СТРАХОВКА</b></p>                   |                        |  |                         |                         |                         | <p><b>ПИНКОД</b><br/><b>КЕЙС</b></p>     |
| <p><b>ОПЛАТА</b><br/><b>СВЯЗИ</b></p>     |                        |  |                         |                         |                         | <p><b>ИЗВЕЩЕНИЕ</b></p>                  |

Игровые деньги : Номиналом 100 р., 500 р., 2000 р., 5.000 р.

ПРАВИЛА

### ***Подготовка к игре.***

1. В игре могут принимать участие 2-4 подгруппы (по 3-4 человека), которые образуют «игровую семью».
2. Изображение интерактивного игрового поля выводится на электронную доску/проектор.
3. Каждой игровой семье присваивается виртуальная фишка- копилка и располагается на клетке «Старт» на игровом поле.
4. Разделите карты на колоды: «Зарплата», «Премия», «Извещение» и «Лотерея», «Кейс», «Викторина», «Покупки», «Транспорт», «Страховка», «Переход», «Оплата ком. услуг» . Колоды необходимо перемешать (каждую по отдельности) и положить рубашкой вверх.
5. У каждой игровой семьи на столе должен быть кубик. ( можно использовать виртуальный )
6. Каждая игровая семья определяет «Главу семьи», который распоряжается семейным бюджетом, ведет подсчет .
7. Определите очередность хода.

***Цель:*** накопить большой семейный бюджет.

### **ХОД ИГРЫ**



Каждой игровой семье перед началом игры начисляется стартовый семейный капитал в размере 10.000 рублей. «Глава семьи» каждой подгруппы распределяет эти деньги между членами своей семьи. Далее первый игрок (один член семьи первой подгруппы) бросает кубик и продвигается вперед на столько клеток по игровому полю, сколько выпало на кубике. Далее ход переходит следующей команде, следующей семье. Член второй игровой семьи также бросает кубик, и игра продолжается. Каждый раз, когда участник останавливается на какой-то клетке, он должен выполнить действие или задание, указанное на этой клетке.



### СТАРТ

Место, откуда игроки начинают свое движение. Когда игрок попадает на клетку «Старт» повторно, капитал семье увеличивается в 2 раза.



### ЗАРПЛАТА

Попав на клетку «Зарплата», игрок вытягивает соответствующую карточку, с заданием. Игровой семье предлагается ответить на вопрос или выполнить задание. Если команда, игровая семья дает правильный ответ – «Глава игры» распределяет между членами семьи сумму, указанную на карточке.



### ПРЕМИЯ

Попав на клетку «Премия», игрок вытягивает соответствующую карту из колоды, ему перечисляется сумма денег, которая указана на карточке.



### ИЗВЕЩЕНИЕ

Попав на клетку «Извещение», игрок вытягивает карту из соответствующей колоды. Вытягивая карточку, игрок либо получает деньги, либо отдает их. Извещения могут быть обязательными или необязательными.



### ОПЛАТИТЕ КОММУНАЛЬНЫЕ УСЛУГИ

Попав на клетку с данным обозначением, игровая семья кладет в банк сумму, указанную на соответствующей карточке.



### КУПИТЬ

Попав на клетку «Купить», игровая семья кладет в банк сумму на указанную на соответствующей карточке.



### НАЛОГИ

Попав на клетку с данным обозначением, игровая семья кладет в банк сумму, указанную на карточке «Налоги».



## ОПЛАТА СВЯЗИ

Попав на клетку с данным обозначением, игровая семья кладет в банк сумму, указанную на соответствующей карточке.



## ЛОТЕРЕЯ

Попав на клетку с данным обозначением, игрок по желанию может вытянуть карту из колоды «Лотерея» и либо выиграть, либо проиграть часть игровых денег.



## КЕЙС

Разбор кейса, ситуации указанной на карточке. После верного разбора, семья получает указанную в карточке сумму денег.



## ТРАНСПОРТ

Попав на клетку с данным обозначением, игровая семья кладет в банк сумму, указанную на данной клетке.



## ПЕРЕВОД

Семья должна перевести указанную сумму в карточке другой семье по выбору.



## СТРАХОВКА

Игроки покупают страховку за сумму указанную на карточке. Страховка дает преимущество несгораемой суммы в половину стартовой-5.000 рублей и возможность иммунитета перед Банкрот



## БАНКРОТ

Попав на эту клетку семья теряет весь капитал.

Игровые семьи могут брать деньги в долг друг у друга, но они обязуются вернуть его в течение игрового круга. Если семья не может вернуть долг, то в конце следующего круга она объявляется банкротом и выбывает из игры.



## ВКЛАД

Семья может положить любую сумму в банк для накопления . После одного круга сумма накопления увеличивается на 50 %.



## ВИКТОРИНА

Участники игры отвечают на задания. При верном ответе получают указанную сумму денег.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Игра заканчивается в двух случаях:

1. Выигрывает семья, у которой больше семейный бюджет (семейная копилка) за определенное время или за определенное количество пройденных кругов.
2. Выигрывает семья, которая не объявлена банкротом (а все остальные семьи объявлены).

### *Приложение № 1*

Задания к карточкам “Викторина”:

**1. Двигатель торговли:**

- а) стоимость
- б) спрос
- в) доступность
- г) реклама

**2. Кто рискует ради получения прибыли:**

- а) предприниматель
- б) покупатель
- в) акционер
- г) рантье

**3. Что является основными вопросами экономики:**

- а) Что? Где? Когда?
- б) Кем? Почему? Что?
- в) **Что? Сколько? Какого качества?**
- г) Кто? Что? Чем?

**4. Главная проблема всех экономических систем:**

- а) рост населения
- б) **ограниченность ресурсов**
- в) загрязнение окружающей среды
- г) плохие дороги

**5. Стоимость на рынке, выраженная в денежной форме:**

- а) обмен
- б) товар

в) бартер

г) цена

**6. Блага, предоставляемые не в виде вещей, а форме деятельности:**

а) услуга

б) реклама

в) товар

г) ремесло

**7. Количество продуктов произведенных за единицу времени:**

а) товарное хозяйство

б) качество труда

**в) производительность труда**

г) технология

**8. Экономика – это наука, изучающая:**

а) как строятся дороги

**б) как люди производят нужные им блага**

в) как проектируют высотные здания

г) все выше перечисленное

**9. Данные о продукции относятся к такому фактору производства, как:**

а) капитал

б) труд

в) земля

**г) информация**



## *Приложение № 2*

Задания к карточкам “Зарплата”:

- 1 . Как называется группа людей, которые являются родственниками и проживают вместе? (семья)
2. Как называются «доходы» и «расходы» семьи? (бюджет)
3. Какая главная потребность человека? (пища)
4. Что получают люди за выполнение своей работы? (заработную плату)
5. Где человек хранит свои деньги? (на карточке или в кошельке)
6. Финансовое кредитное учреждение (банк)
7. Отчисления от доходов в пользу государства. (налог)
8. Денежная единица государства. (валюта)
9. Деньги, переданные в долг под проценты. (кредит)
10. Лицо, объявленное “неспособным” расплатиться с долгами. (банкрот)
11. Мероприятие, где цену набивают молотком? (аукцион)
12. Участник акционерного общества. (акционер)
13. Определенная сумма денег, которую получатель доходов уплачивает государству. (налог)
14. Ввоз в страну иностранных товаров. (импорт)
24. Соперничество, состязание на рынке. (конкуренция)
25. Разность между общей выручкой и издержками. (прибыль)
26. Тайное похищение ценностей, не связанное с насилием? (кража)
27. Количество экземпляров печатного издания одного названия? (тираж)

28. Имущество, переходящее после смерти его владельца к новому лицу? (наследство)
29. Получение в долг денег, ценностей на определенных условиях? (заём)
30. Твёрдо установленная зарплата? (оклад)



Варианты использования проекта в педагогической практике: использование дидактического пособия на занятии "Игра Семейная копилка", позволяют установить самоконтроль и самокоррекция, тренировку в процессе закрепления учебного материала. Игру можно использовать как отдельное досуговое занятие с расчетом на 45 минут, так и ввести на занятии игровой момент используя поле для игры и игровые задания

# КРОССВОРД

Составитель :

Колесникова

Светлана Николаевна

**Цель:** развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности, формирование понимания рационального поведения в мире финансов.

## **Задачи:**

- способствовать формированию экономического образа мышления;
- содействовать развитию познавательного интереса к решению финансовых математических и логических задач;
- воспитывать ответственность и нравственное поведение в области экономических отношений в быту;
- формировать опыт применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики.
- формировать умение оперировать финансово - экономическими терминами,
- формировать умение сравнивать, анализировать;
- сформировать навыки командной игры.

## **Представление о результатах:**

### **Личностные:**

- осознание себя как части семьи, общества;
- овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений;
- развитие самостоятельности;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях.

### **Метапредметные:**

*познавательные:*

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях;

*регулятивные:*

- оценка правильности выполнения действий: знакомство с критериями оценивания, самооценка и взаимооценка;
- адекватное восприятие предложений товарищей, учителя;

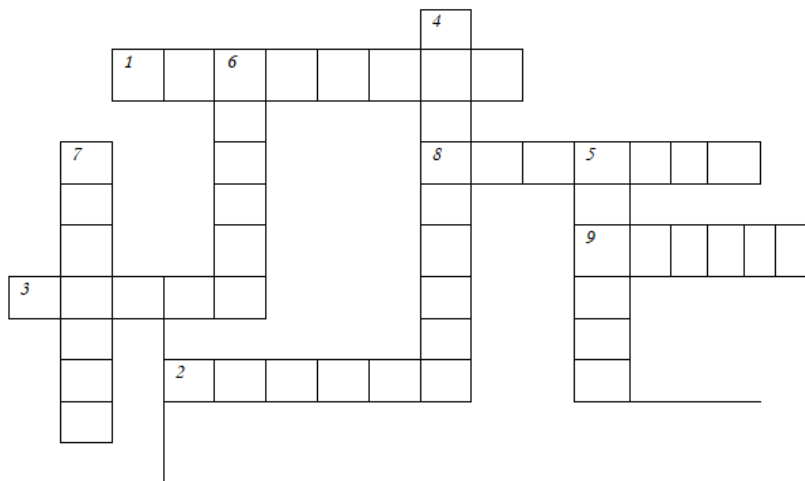
*коммуникативные:*

- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

**Предметные:**

- понимание и правильное использование экономических терминов;
- представление о роли денег в семье и обществе;
- проведение элементарных финансовых расчётов.

Можно использовать как часть занятия, в виде соревнования команд, как индивидуальная работа (проверка знаний) или домашняя работа (для отработки материала), во внеурочной деятельности, а так же, как часть общего квеста или игры.



## Кроссворд

1. Плата работнику за труд
2. Деньги, получаемые пожилыми людьми.
3. Денежные средства, полученные физическим лицом в результате какой-либо деятельности за определенный период времени.
4. Регулярная финансовая помощь учащимся средне-специальных и высших учебных заведений.
5. Деньги, которые получают все члены семьи.
6. Деньги, которые семья тратит за месяц.
7. ...по безработице
8. Доход от бизнеса.
9. Металлические и бумажные знаки, необходимые для покупки, продажи товаров, оплаты услуг.

ПЛАКАТ  
“ СЕМЕЙНЫЙ БЮДЖЕТ”

Составитель :

Салахова

Виктория Валерьевна

Цель :

использование дидактического материала способствует активизации образовательной деятельности обучающихся, экономии учебного времени.

Грамотное планирование семейного бюджета и разумное распоряжение имеющимися в наличии денежными ресурсами является первым шагом на пути к финансовой независимости. Даже простой контроль своих доходов и расходов способен заметно изменить ваши потребительские привычки, сделав их более разумными и рациональными.

Условные заменители, схемы и рисунки в дидактическом материале способствуют развитию творческого воображения, позволяют “определить” абстрактные понятия.

Семейный бюджет – денежный план семьи.

Состоит из расходов и доходов.

Расходы – затраты семьи.

Доходы – все денежные поступления семьи.

Бюджет семьи – это структура всех её доходов и расходов за определённый период времени (месяц или год). Под доходом понимают деньги или материальные ценности, получаемые в виде заработной платы, пенсии, социального пособия, стипендии и прочее. Все полученные средства составляют совокупный доход.

Рациональный потребительский бюджет – это идеальный бюджет, в котором расходная часть формируется исходя из рациональных норм потребления, духовных благ и услуг в их определенном целесообразном, с научной точки зрения, наборе. В условиях сложной экономической ситуации расходная часть составляется на основе набора минимально необходимых человеку для жизни товаров, расходов: питание, одежда и обувь, промтовары, проценты по кредиту, квартплата и т.д.

Плакат - это наглядное пособие. Может висеть плакатом, например в классе, где преподают финансовую грамотность. Также может использоваться как раздаточный материал в виде карточек.



## КЕЙС – МЕТОД

как педагогическая технология.

Составитель :

Филиппова

Мария Николаевна

Небезызвестное и бурно обсуждаемое в Сети предложение педагогам «уйти в бизнес», если не воспринимать его слишком буквально, позволяет обнаружить технологии, которые обогатят инструментарий учителя в формировании метапредметных результатов обучающихся. Одной из таких технологий в бизнес-коммуникации является «кейс» - технология.

Кейс - технологии относят к интерактивным методам обучения, они позволяют взаимодействовать всем учащимся, включая педагога.

### **Потенциал метода кейсов**

Способствует развитию умений:

- Анализировать ситуации.
- Оценивать альтернативы.
- Выбирать оптимальный вариант решений.
- Составлять план осуществления решений.

И как результат - Устойчивый навык решения практических задач

### **Высокая эффективность кейс-метода:**

- 1) развитие навыков структурирования информации;
- 2) освоение технологий выработки управленческих решений различного типа (стратегических, тактических);



3) актуализация и критическое оценивание накопленного опыта в практике принятия решений;

4) эффективная коммуникация в процессе коллективного поиска и обоснования решения;

5) разрушение стереотипов и штампов в организации поиска верного решения;

6) стимулирование инноваций за счет синергетики знаний — развитие системного, концептуального знания;

7) повышение мотивации на расширение базы теоретического знания для решения прикладных задач.

#### **Возможности кейс - технологии в образовательном процессе:**

- повышение мотивации учения у обучающихся;
- развитие интеллектуальных навыков у учащихся, которые будут ими востребованы при дальнейшем обучении и в профессиональной деятельности.

#### **Использование кейс-технологии имеет ряд преимуществ:**

- у учащихся развивается умение слушать и понимать других людей, работать в команде.
- в жизни ребятам пригодится умение логически мыслить, формулировать вопрос, аргументировать ответ, делать собственные выводы, отстаивать свое мнение.
- достоинством кейс- технологий является их гибкость, вариативность, что способствует развитию креативности

#### **Требования к содержанию кейса**

1. Рассматривается конкретная ситуация, имеющая место в реальной жизни (основные случаи, факты).

2.Информация может быть представлена не полно, т.е. носить ориентирующий характер.

3.Возможно дополнение кейса данными, которые могут иметь место в действительности.

### **Результаты, возможные при использовании «Кейс-метода»:**

#### **· Учебные**

1. Усвоение новой информации
- 2.Освоение метода сбора данных
- 3.Освоение метода анализа
4. Умение работать с текстом
5. Соотнесение теоретических и практических знаний

#### **· Образовательные**

1. Создание авторского продукта
2. Образование и достижение личных целей
3. Повышение уровня коммуникативных навыков
4. Появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем

### **Действия учителя в кейс – технологии:**

- 1) создание кейса или использование уже имеющегося;
- 2) распределение учеников по малым группам (4-6 человек);
- 3) знакомство учащихся с ситуацией, системой оценивания решений проблемы, сроками выполнения заданий организация работы учащихся в малых группах, определение докладчиков;
- 4) организация презентации решений в малых группах;
- 5) организация общей дискуссии;

6) обобщающее выступление учителя, его анализ ситуации;

7) оценивание учащихся учителем.

### **Работа ученика с кейсом**

1 этап — знакомство с ситуацией, её особенностями;

2 этап — выделение основной проблемы (проблем),

3 этап — предложение концепций или тем для «мозгового штурма»;

4 этап — анализ последствий принятия того или иного решения;

5 этап — решение кейса — предложение одного или нескольких вариантов последовательности действий.

### **Виды кейсов**

#### **Практические кейсы**

*Реальные жизненные ситуации*, детально и подробно отраженные. При этом их учебное назначение может сводиться к тренингу обучаемых, закреплению знаний, умений и навыков поведения (принятия решений) в данной ситуации. Кейсы должны быть максимально наглядными и детальными.

#### **Обучающие кейсы**

Отражают *типовые ситуации*, которые наиболее часты в жизни. Ситуация, проблема и сюжет здесь не реальные, а такие, какими они могут быть в жизни, не отражают жизнь «один к одному»

#### **Научно-исследовательские кейсы**

Они выступают *моделями для получения нового знания* о ситуации и поведения в ней. Обучающая функция сводится к исследовательским процедурам.

## **Виды кейсов по способу представления материала**

**Печатный кейс** (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).

**Мультимедиа кейс** (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения школы).

**Видео кейс** (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра искажение информации и ошибки).

## **Примерная структура кейса**

1. Ситуация – случай, проблема, история из реальной жизни
2. Контекст ситуации - хронологический, исторический, контекст места, особенности действия или участников ситуации.
3. Комментарий ситуации, представленный автором
4. Вопросы или задания для работы с кейсом
5. Приложения

## **Каковы характеристики «хорошего кейса»?**

1. Хороший кейс рассказывает.
2. Хороший кейс фокусируется на теме, вызывающей интерес.
3. Хороший кейс не выходит за пределы последних пяти лет.
4. Хорошо подобранный кейс может вызвать чувство сопереживания героям кейса.

5. Хороший кейс включает цитаты из источников.
6. Хороший кейс содержит проблемы, понятные ученику.
7. Хороший кейс требует оценки уже принятых решений.

### **Методы кейс – технологии**

- метод инцидентов
- метод разбора деловой корреспонденции
- игровое проектирование
- ситуационно ролевая игра
- метод дискуссии
- кейс - стадии

### **Метод инцидентов**

В центре внимания находится процесс получения информации.

Цель метода— поиск информации самим учеником, и – как следствие – обучение его работе с необходимой информацией, ее сбором, систематизацией и анализом.

Обучаемые получают кейс не в полном объеме. Сообщение может быть письменным или устным, по типу: «Случилось...» или «Произошло...».

Хотя такая форма работы требует много времени, ее можно рассматривать как особенно приближенную к практике, где получение информации составляет существенную часть всего процесса принятия решения.

### **Метод разбора деловой корреспонденции**

Метод основан на работе с документами и бумагами, относящимися к той или иной организации, ситуации, проблеме.

Учащиеся получают от преподавателя папки с одинаковым набором документов, в зависимости от темы и предмета.

Цель ученика — занять позицию человека, ответственного за работу с «входящими документами», и справиться со всеми задачами, которые она подразумевает.

Примерами использования метода могут служить кейсы по экономике, праву, обществознанию, истории, где требуется анализ большого количества первоисточников и документов.

### **Игровое проектирование**

Цель — процесс создания или совершенствования проектов.

Участников занятия можно разбить на группы, каждая из которых будет разрабатывать свой проект.

Игровое проектирование может включать проекты разного типа: исследовательский, поисковый, творческий, аналитический, прогностический.

Процесс конструирования перспективы несёт в себе все элементы творческого отношения к реальности, позволяет глубже понять явления сегодняшнего дня, увидеть пути развития.

### **Ситуационно-ролевая игра**

Цель - в виде инсценировки создать перед аудиторией правдивую историческую, правовую, социально-психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.

Одна из разновидностей метода инсценировки — ролевая игра.

### **Метод дискуссии**

Дискуссия — обмен мнениями по какому-либо вопросу в соответствии с более или менее определёнными правилами процедуры.

К интенсивным технологиям обучения относятся групповые и межгрупповые дискуссии.

## **Кейс – стадии**

Этот метод отличается большим объемом материала, так как помимо описания случая предоставляется и весь объем информации, которым могут пользоваться ученики.

Основной упор в работе над случаем делается на анализ и синтез проблемы и на принятие решений.

Цель метода кейс-стади – совместными усилиями группы учащихся проанализировать представленную ситуацию, разработать варианты проблем, найти их практическое решение, закончить оценкой предложенных алгоритмов и выбором лучшего из них.

### **Пример кейса:**

1. Попробуйте составить бюджет семьи Филипповых на основе следующих данных:

а) Состав семьи: отец – Евгений, электрик, 40 лет, заработная плата 52 000 рублей в месяц (до вычета НДФЛ), подработка в выходные дни 15000–20 000 рублей в месяц (до вычета НДФЛ);

мать – Елена, менеджер, 36 лет, заработная плата 39 000 рублей в месяц (до вычета НДФЛ);

дочь – Виктория, школьница, 11 лет, 5-й класс;

сын – Иван, 5 лет, посещает детский сад.

б) Семья проживает в 3-комнатной квартире площадью 86 м<sup>2</sup>, приобретенной в ипотеку. Задолженность по ипотечному кредиту составляет 850 тыс. рублей под 15% годовых, на срок до 2026 года. Плата за коммунальные услуги – 7000 рублей в месяц.

в) Плата за детский сад Ивана – в среднем 1500 рублей в месяц.

г) Плата за школьное обучение Виктории (учебники, питание и т. д.) – в среднем 3000 рублей в месяц.

д) Расходы на занятия Виктории в спортивной школе – в среднем 1700 рублей в месяц.

е) Расходы родителей на проезд к месту работы и обратно, питание на работе составляют 8100 рублей в месяц.

### Комментарий

В качестве первого шага необходимо зафиксировать все обязательные расходы семьи Филипповых, приведенные в условиях кейса. Затем следует определить располагаемый доход (за вычетом налогов) и рассчитать, какие суммы остаются у Филипповых на остальные расходы. Предложите школьникам привести перечень иных расходов семьи и отметить, какие из них являются необходимыми (например, расходы на питание, одежду), а какие – опциональными (например, расходы на различные формы проведения досуга). Попросите школьников рассказать о бюджете своей семьи. Какие советы они могли бы дать семье Филипповых по оптимизации бюджета?

2. Папа работает и получает зарплату 100 000 рублей, написал книгу и получил гонорар 200 000 рублей.

Мама работает и получает зарплату 60 000 рублей, получила премию 40 000 рублей.

Бабушка (пенсионерка): пенсия 12 000 рублей, выиграла в лотерею 5 000 рублей.

Сын (студент): стипендия 2 000 рублей, участвовал в проекте и получил 40 000 рублей.

Дочь (школьница).

У семьи есть вклад в банке – 800 000 рублей. На текущие покупки тратили 60 000 рублей в месяц, на коммунальные услуги, транспорт и лечение – 20 000 рублей в месяц. Купили телевизор за 40 000 рублей и компьютер за 30 000 рублей. Отдых всех членов семьи обошелся в 400 000 рублей.



Ставка НДФЛ составляет 13%, процент по вкладам – 10%

. 1. Определите разницу доходов и расходов за год в расчете на одного члена семьи.

2. Может ли семья позволить себе купить в конце года однокомнатную квартиру сыну за 1 510 000 рублей, и при этом остаться с финансовой подушкой безопасности на 3 месяца расходов. Ответ обоснуйте.

Дополнительные условия: семья хочет сохранить источники пассивного дохода возможно взять квартиру в ипотеку в новую квартиру нужна мебель семья хочет пополнять вклад каждый год на 25% от разницы годовых доходов и расходов.

## БРОШЮРА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ “СЕМЕЙНЫЙ БЮДЖЕТ”

Составители :

Святкин  
Сергей Петрович

Соломатина  
Екатерина Витальевна

Хадневич  
Елена Юрьевна

**Цель:** – содействие финансовому просвещению молодых родителей и воспитанию детей, создание необходимой мотивации для повышения их финансовой грамотности.

**Периодичность.** Покажите личный пример финансовой ответственности: обещали выдавать деньги раз в неделю – соблюдайте режим.

**Накопления.** Научите ребенка копить на крупные покупки, выступите в роли банка и предложите несколько вариантов “вкладов” с разными условиями. Поиграйте с процентной ставкой и ежемесячными суммами пополнения, подпишите договор и не забывайте информировать “клиента” о начисленных процентах. Можно в форме смс.

**Кредит.** Не терпится купить велосипед, а нужная сумма еще не накоплена? Возьмите часть обязательств, но и помогите ребенку почувствовать себя взрослым – оформите “кредит” на недостающую сумму. Покажите, сколько денег съест переплата, в течение какого срока придётся возвращать заём.

**Отдали — забыли.** Позвольте ребенку самостоятельно распоряжаться своими деньгами — не заставляйте его покупать энциклопедию по истории Древнего Рима вместо новой модели трансформера. Это его деньги, которые он вправе тратить на личные нужды.

**Право на ошибку есть у каждого.** Ребенок может спустить все карманные деньги сразу — дайте ему возможность сделать это в детстве и самостоятельно оценить последствия. Тогда в будущем он научится долгосрочному планированию бюджета.

**Будьте примером финансовой грамотности.** Соблюдайте установленные правила ведения семейного бюджета, не совершайте незапланированные покупки, делитесь личным опытом приумножения капитала.



#### **Будьте примером финансовой грамотности!**

Соблюдайте установленные правила ведения семейного бюджета, не совершайте незапланированные покупки, делитесь личным опытом приумножения капитала.

#### **Периодичность.**

Покажите личный пример финансовой обязательности: обещали выдавать деньги раз в неделю – соблюдайте режим.

#### **Кредит**

Не терпится купить велосипед, а нужная сумма еще не накоплена? Возьмите часть обязательств на себя, но и помогите ребенку почувствовать себя взрослым — оформите «кредит» на недостающую сумму. Покажите, сколько денег съест переплата и в течение какого срока придется возвращать заём.

#### **Право на ошибку есть у каждого.**

Ребенок может спустить все карманные деньги сразу — дайте ему возможность сделать это в детстве и самостоятельно оценить последствия. Тогда в будущем он научится долгосрочному планированию бюджета.



#### **Отдали – забыли.**

Позвольте ребенку самостоятельно распоряжаться своими деньгами — не заставляйте его покупать энциклопедию по истории Древнего Рима вместо новой модели трансформера. Это его деньги, которые он вправе тратить на личные нужды.

#### **Накопления.**

Научите ребенка копить на крупные покупки, выступите в роли банка и предложите несколько вариантов «вкладов» с разными условиями. Поиграйте с процентной ставкой и ежемесячными суммами пополнения, подпишите договор и не забывайте информировать «клиента» о начисленных процентах. Можно в форме смс.



«Как рассказать детям о деньгах»  
С. Биденко и И. Золотаревич



Небольшая книга, но обладающая значительной пользой, разделена на блоки по возрасту ребёнка, в которых обозначены темы для изучения. Минимум слов и максимум дела — 100 игр придут на помощь в обучении взаимодействию с деньгами.

«Дети и деньги»

Т. Мазаев и Е. Филоненко



Пособие — это разбор типичных ошибок, работа с мышлением и упражнения для оттачивания новых навыков. Оно позволит самостоятельно освоить основы даже человеку без начальных знаний. Подходит для занятий с детьми, начиная с четырёхлетнего возраста.



По статистике большинство родителей не понимают для чего и зачем давать деньги детям на карманные расходы. Для школы и других секций всегда все покупается заблаговременно.

Но по мнению психологов детям необходимо выделять небольшие суммы для личных расходов.

Детям нужны карманные деньги с возраста 7 лет. Точнее с того момента, как они пошли в школу. Это новая ступень развития ребенка. Малыши становятся самостоятельными, они взрослеют. Им требуется учиться обращаться с финансами.

Давайте вместе им поможем !



Еще больше интересной информации здесь  
<https://fingr.ru>



БРОШЮРА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

## Семейный бюджет



Нужны ли детям карманные деньги ?

Согласовываете ли вы покупки ребенком ?

Покупаете ли вы ребенку желаемое по первому требованию ?

Расплачивается ли ребенок самостоятельно в магазинах ?

В брошюре предусмотрен опрос родителей, который позволяет определить заинтересованность и актуальность данной темы.

В качестве рекомендаций представлена тематическая литература .

для удобства в брошюре размещены QR-код, для быстрого перехода на тематический сайт по семейному бюджету .

Данное пособие может быть использован, как печатный раздаточный материал для родителей на классных тематических собраниях, так и для информационных стендов