



## Находкина Гюльнара Газанфаровна

заведующий центром финансовой грамотности ГБОУ ДПО РК «Крымский республиканский институт постдипломного педагогического образования», кандидат экономических наук

### Тема выступления:

«Интерактивные образовательные технологии формирования финансовой грамотности во внеурочной деятельности»

ГБОУ ДПО РК



КРИППО

IV НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

«Финансовая грамотность в системе образования Республики Крым»

СЕКЦИЯ № 2. «Формирование компетенций финансовой грамотности школьников с использованием инновационных технологий обучения»



## «Интерактивные образовательные технологии формирования финансовой грамотности во внеурочной деятельности»



**Находкина Гюльнара Газанфаровна,**  
заведующий центром финансовой грамотности ГБОУ ДПО РК «Крымский республиканский институт постдипломного педагогического образования», кандидат экономических наук

## Документы, необходимые для включения финансовой грамотности в образовательный процесс в соответствии с ФГОС НОО и ООО:

- **Письмо Минпросвещения России «О направлении методических рекомендаций» по введению обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования, утвержденных приказами Минпросвещения России от 31 мая 2021 г. № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» и № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»** <https://s3.prosv.ru/uchitelclub/uploads/2022/07/additions/metodicheskoe-pismo.pdf>
- **Обновленные ФГОС НОО и ФГОС ООО**  
Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 №286 «Об утверждении ФГОС начального общего образования»  
Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении ФГОС основного общего образования»
- **Примерные основные образовательные программы начального общего и основного общего образования, одобренные ФУМО по общему образованию (Протокол от 1/22 от 18.03.2022)** <https://fgosreestr.ru/>
- **Примерные рабочие программы по учебным предметам начального и основного общего образования, в содержание которых согласно ФГОС НОО и ООО включается финансовая грамотность** <https://fgosreestr.ru/oop>
- **Примерные рабочие и образовательные программы учебных курсов по финансовой грамотности** <https://fgosreestr.ru/oop>

### Последовательность действий по введению обновленных ФГОС НОО и ООО

Класс	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2022/2023 уч. год									
2023/2024 уч. год									
2024/2025 уч. год									

Обязательное введение ФГОС 

Введение ФГОС по мере готовности 

# Примерные рабочие и образовательные программы учебных курсов по финансовой грамотности для использования во внеурочной деятельности и дополнительном образовании

Реестр ПООП Минпросвещения России <https://fgosreestr.ru/oop>

- ПРП учебного курса «**Обществознание и естествознание (Окружающий мир). Финансовая культура**» (для образовательных организаций, реализующих программы **начального общего образования**) <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-rabochaia-programma-uchebnogo-kursa-obshchestvoznanie-i-estestvoznanie-okruzhaiushchii-mir-finansovaia-kultura-dlia-obrazovatelnykh-organizatsii-realizuiushchikh-programmy-nachalnogo-obshchego-obrazovaniia>
- ПРП учебного курса «**Обществознание и естествознание (Окружающий мир). Секреты финансовой грамоты**» для **начального общего образования** <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-rabochaia-programma-uchebnogo-kursa-obshchestvoznanie-i-estestvoznanie-okruzhaiushchii-mir-sekrety-finansovoi-gramoty-dlia-nachalnogo-obshchego-obrazovaniia>
- ПРП учебного курса «**Общественно-научные предметы. Финансовая грамотность. 5-7 классы**» <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-rabochaia-programma-uchebnogo-kursa-obshchestvenno-nauchnye-predmety-finansovaia-gramotnost-5-7-klassy>
- Примерная рабочая программа учебного курса «**Основы финансовой грамотности. Финансовая культура**» (для **5–9 классов** образовательных организаций) <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-rabochaia-programma-uchebnogo-kursa-osnovy-finansovoi-gramotnosti-finansovaia-kultura-dlia-5-9-klassov-obrazovatelnykh-organizatsii>
- ПРП учебного курса «**Основы финансовой грамотности. Финансовая культура**» (для **10–11 классов** образовательных организаций) <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-rabochaia-programma-uchebnogo-kursa-osnovy-finansovoi-gramotnosti-finansovaia-kultura-dlia-10-11-klassov-obrazovatelnykh-organizatsii>
- ПРП учебного курса «**Общественные науки. Основы налоговой грамотности. 10–11 классы. Базовый уровень**» <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-rabochaia-programma-uchebnogo-kursa-obshchestvennye-nauki-osnovy-nalogovoi-gramotnosti-10-11-klassy-bazovyi-uroven>
- ПООП учебного курса «**Основы предпринимательства**» предметной области «**Общественные науки**» <https://fgosreestr.ru/oop/primernaia-obrazovatelnaia-programma-uchebnogo-kursa-osnovy-predprinimatelstva-predmetnoi-oblasti-obshchestvennye-nauki>
- ПООП учебного курса «**Финансовая грамотность. Современный мир**» предметной области «**Общественно-научные предметы**» для образовательных организаций, реализующих образовательные программы **основного общего образования** <https://fgosreestr.ru/oop/finansovaya-gramotnost-sovremennyy-mir>
- ПООП учебного курса «**Финансовая грамотность. Цифровой мир**» предметной области «**Общественные науки**» для образовательных организаций, реализующих образовательные программы **среднего общего образования** <https://fgosreestr.ru/oop/finansovaya-gramotnost-cifrovoy-mir>

# Интерактивные образовательные технологии

**Основа подхода** — тщательно продуманная и структурированная деятельность в группах, в процессе которой создаётся увлекательная среда для учеников, где они разбирают новый материал и тренируют практические навыки.

Школьники, предварительно ознакомившись с темами, приходят на занятия, заинтересованные предметом изучения. Затем они получают задание создать проект, смоделировать дискуссию в форме ролевой игры или другое активное упражнение, которое вовлекает в интерактивную учебную среду вместе с одноклассниками и преподавателем.



**Интерактивное обучение** — это целостная методология, включающая в себя как онлайн, так и офлайн-компоненты, которые вместе создают полноценный образовательный опыт.

**Главная задача интерактивного обучения** — помочь учащимся понять и раскрыть свои способности, а также в определённой степени контролировать процесс получения знаний. Школьники могут сами решать, каким способом они хотят разрабатывать и представлять свои проекты. Это помогает развивать сильные исследовательские навыки.

**Интерактивное обучение в увлекательной форме** учит детей сотрудничать и успешно взаимодействовать в группах, развивает у школьников критическое мышление, инициируют действия обучающихся.



# **Использование образовательных технологий активного и интерактивного обучения.**

## **Игровая технология в образовательном процессе**

**Для достижения образовательных результатов целесообразно использование образовательных технологий активного и интерактивного обучения. Активные или практические методы обучения направлены на активацию мышления, пробуждают активность у учащихся, что обеспечивает:**

- принудительную и устойчивую вовлеченность в процесс обучения;
- стимулирование учебной деятельности;
- взаимодействие между учениками и преподавателем;
- самостоятельное принятие учащимся решений, что благоприятно сказывается на мотивации и выработке позитивных эмоций при успешно выполненной деятельности.

**Интерактивный подход** в обучении возник в начале 90-х годов XX в. и активно используется в педагогике в настоящее время. **Интерактивные методы направлены на решение следующих задач:**

- создание комфортных условий для учащихся;
- обучение коммуникации и взаимодействию, командной работе;
- формирование профессиональной компетенции и мнения;
- преодоление конфликтов и разногласий во время процесса обучения.

Одной из педагогических технологий интерактивного обучения, направленных на достижение результатов образования, является **игровая технология в образовательном процессе**.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие **функции:**

- развлекательную (это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения, усвоение социально-культурных ценностей;
- самореализации;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- социализации: социальное взаимодействие человека с другими людьми, с социальными общностями (в том числе с социальными организациями и общественными институтами), приобретение обучающимися социального опыта, освоение основных социальных ролей, норм и правил общественного поведения.

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

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

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

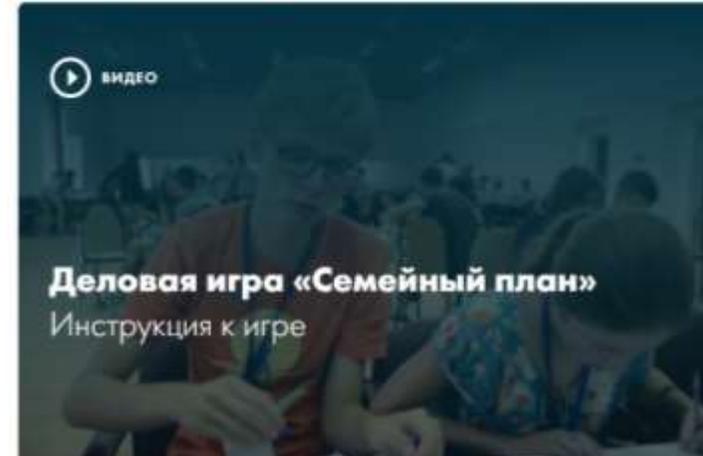
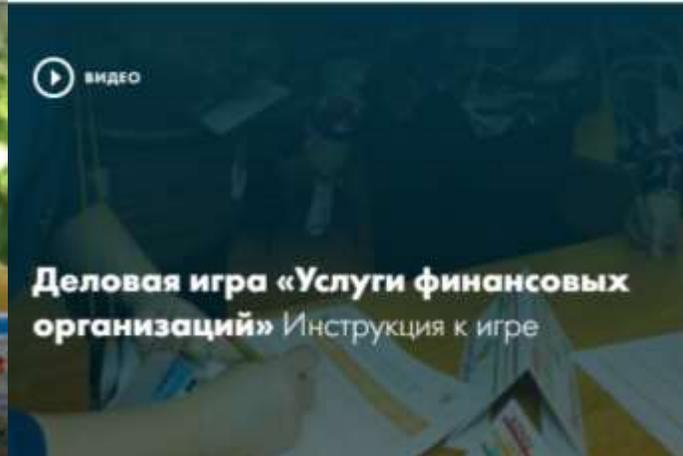
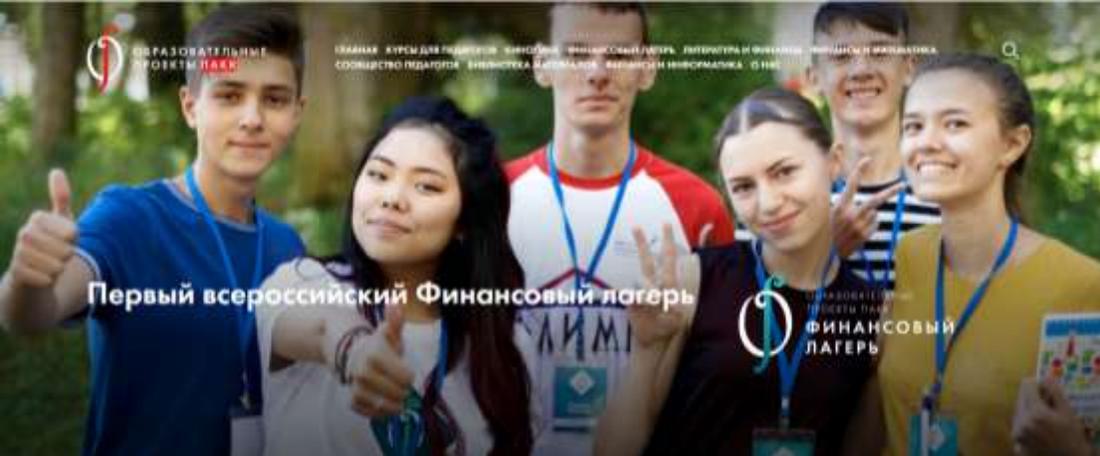
Понятие «**игровые педагогические технологии**» включает большую группу методов и приемов организации учебного процесса в форме педагогических игр. Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. Игра как дидактическое средство способствует формированию положительного отношения к педагогу, к предмету. Игра стимулирует познавательный интерес, потребность участия в образовательном процессе, общении и совместной деятельности. Главным преимуществом игровых технологий является то, что в процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки обучающихся. Применение игровых технологий при изучении финансовой грамотности способствует финансовой адаптации и социализации школьников и студентов, развитию их собственного желания к ответственному финансовому поведению, вовлечению молодежи в социальную активность, формированию навыков самоконтроля финансового поведения.

В современной педагогике возможно использование игр, которые могут быть дифференцированы по различным критериям, например, по виду деятельности, по характеру педагогического процесса, по характеру игровой методики и т.д.

### **Классификация игровых технологий обучения при изучении финансовой грамотности**

*По характеру педагогической деятельности и ее целям:*

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



**Игры, разработанные компанией ПАКК**  
Ссылка: <http://edu.pacc.ru/fincamp2016/>

Учебные игры:

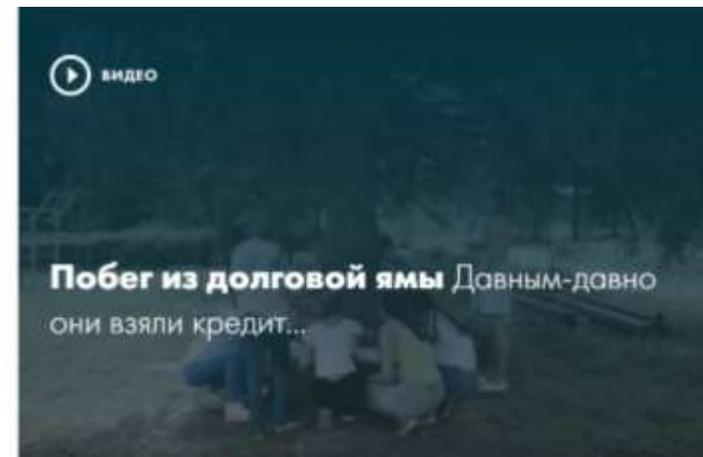
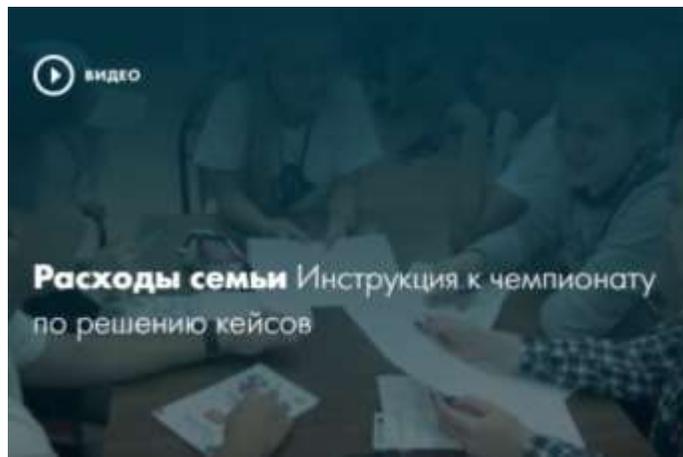
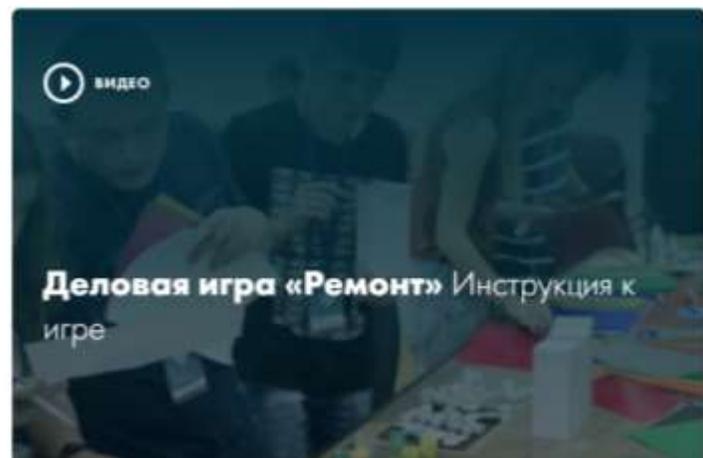
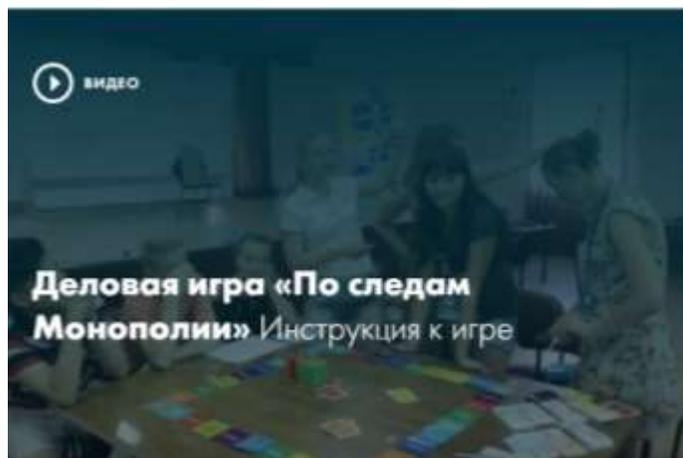
«Услуги финансовых организаций»  
(деловая, имитационно-ролевая игра)

«Семейный план» (деловая, имитационно-ролевая игра)

«По следам монополии» - (деловая, настольная игра)

«Ремонт» (деловая игра) - «Расходы семьи»  
(имитационно-ролевая игра)

«Побег из долговой ямы» (станционная игра)



# Библиотека Casegames

## Программы обучения финансовой грамотности

Материалы подготовлены в рамках проекта Минфина РФ «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» (контракт No FEFLP/OCBS-356 Контракт «Подготовка педагогов для проведения образовательных программ по финансовой грамотности в детских центрах, школьных лагерях, проведение мероприятий в детских центрах и Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности»).

<https://casegames.ru/biblioteka>



### Кружок

1. Методические пособия
2. Рабочая тетрадь
3. Справочник



### Обр. модуль

1. Методические пособия
2. Рабочая тетрадь
3. Справочник



### Тем. смена

1. Методические пособия
2. Рабочая тетрадь
3. Справочник
4. Раздаточные материалы

Скачать архивом

## Учебно-методический комплект "Азбука финансовой грамотности" (2018 год)

Проект «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» (заяв МБЕР №79830-RU)

Документы и материалы разработаны и апробированы в рамках контракта «Формирование финансовой грамотности у обучающихся через организацию проектной деятельности и других интерактивных форм обучения в системе общего и дополнительного образования» № FEFLP/OCBS-325



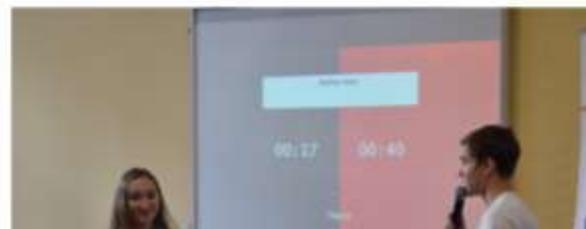
### Содержание:

1. Образовательная программа
2. Методическое пособие для педагогов
3. Справочник для школьника
4. Сборник задач и тем для Чемпионата

## Комплект для проведения Чемпионата по финансовой грамотности (2018 год)

Проект «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» (заяв МБЕР №79830-RU)

Документы и материалы разработаны и апробированы в рамках контракта «Формирование финансовой грамотности у обучающихся через организацию проектной деятельности и других интерактивных форм обучения в системе общего и дополнительного образования» № FEFLP/OCBS-325



### Содержание:

1. Положение о проведении Чемпионата
2. Регламент проведения Чемпионата
3. Вводный и итоговый контроль знаний (модуль 1)
  - 4.1. Правила проведения финансовых боев
  - 4.2. Критерии оценивания финансовых боев

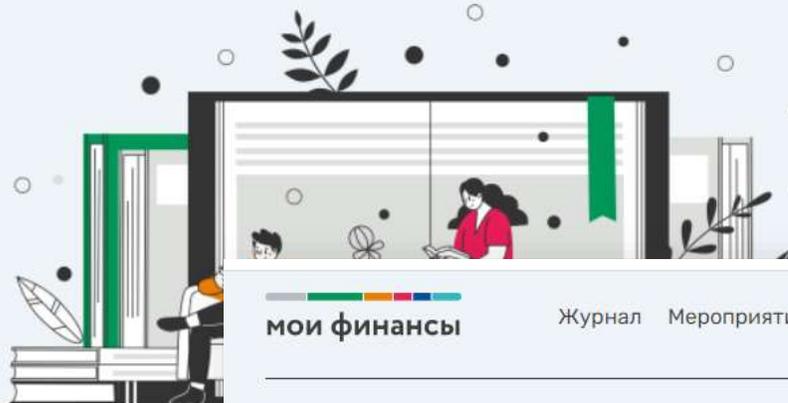
## Персональный навигатор по финансам

Для бизнеса

Для образования

Для жизни

Для органов власти



Поиск по сайту Доходы и налоги



17.05 15:29

#ЧтоПочитать Книги, которые помогут развить финансовое мышление и язык денег", Дэвид Крюгер, Джон Дэвид Манн "Кошелек или жизнь", В

# Игры, кейсы образовательного портала Минфина России «Мои финансы»



12 мая 2022

Сити-квест "Финансовый навигатор"



11 мая 2022

Сити-квест "Финансовые истории"



Семейный бюджет / личный бюджет, 04 мая 2022

Мультитки о финансах (+5)



04 мая 2022

Сити-квест "Финансовый регулятор"



Дети и деньги, 26 апреля 2022

Финансовый познавательный квест "Финквест"



28 марта 2022

Видео-лекция о преподавании финансовой грамотности в контексте обновленных ФГОС

<https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/>

<https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/materials/?page=1>

# Игровая

Тесты и веб-игры для детей, подростков и взрослых. Интересно будет всем!



Банк России | Каталог игр | Расписание вебинаров | Апробация | Главная | Помощь участникам | ВХОД / РЕГИСТРАЦИЯ

## ИГРЫ ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

Организатором проекта выступает Центральный банк Российской Федерации.

Игры по финансовой грамотности познакомят самых маленьких участников с основами финансовой грамотности, а учащиеся старших классов закрепят свои знания, полученные на уроках финансовой грамотности.

Предлагаемые игры, разного формата и продолжительности, можно использовать в рамках отдельных школьных уроков, а также в качестве дополнительных занятий.



Наша школа

Игры образовательного портала Банка России «Финансовая культура» <https://fincult.info/>

<https://doligra.ru/>

Банк России | Каталог игр | Расписание вебинаров | Апробация | Главная | Помощь участникам | ВХОД / РЕГИСТРАЦИЯ

<h3>Деловая игра "Личные финансы"</h3> <p>Ведущий зачитывает ситуации, с которыми дети могут сталкиваться ежедневно, и предлагает принять решение в каждой из них. Какие-то действия принесут выгоду, какие-то приведут к потерям, но окончательно это станет известно к концу игры.</p> <p><b>Автор-разработчик</b> - Рабаданова З.М.</p> <p><b>Возраст участников</b> - 12 - 15 лет</p> <p><b>Общая продолжительность</b> - 60 минут</p> <p><b>Формат</b> - онлайн/офлайн</p>	<h3>Финансовые ребусы</h3> <p>Интеллектуальное соревнование нацелено на привлечение внимания школьников к необходимости повышения уровня финансовой грамотности в процессе поиска ответов на вопросы многоуровневой сложности.</p> <p><b>Автор-разработчик</b> - Банк России</p> <p><b>Возраст участников</b> - 9 - 15 лет</p> <p><b>Общая продолжительность</b> - 40 минут</p> <p><b>Формат</b> - онлайн/офлайн</p>	<h3>Настольная игра "Шаги к успеху"</h3> <p>Каждый участник (от двух до пяти человек) по очереди бросает игровой кубик и «шагает» по монетам – в зависимости от количества выпавших очков. Некоторые покупки или действия становятся вложением в будущее.</p> <p><b>Автор-разработчик</b> - Банк России</p> <p><b>Возраст участников</b> - 6 - 8 лет</p> <p><b>Общая продолжительность</b> - 30 минут</p> <p><b>Формат</b> - офлайн</p>
---	--	---

Банк России | Каталог игр | Расписание вебинаров | Апробация | Главная | Помощь участникам | ВХОД / РЕГИСТРАЦИЯ

<h3>Деловая игра "Финансовая безопасность"</h3> <p>Путешествуя по игровому городу по собственному «финансовому» маршруту, участники попадают в различные ситуации, связанные с финансовым мошенничеством, и на практике осваивают правильный алгоритм действий для каждой из них. С помощью технологии моделирования ситуаций ребята узнают, как обезопасить себя и своих близких от финансового мошенничества и сформируют навыки выявления мошеннических схем.</p> <p><b>Автор-разработчик</b> - Кирьянов С.Н.</p>	<h3>Деловая игра "Отчаянные домохозяйства"</h3> <p>Четыре финансовые организации предлагают привлекательные условия по вложению средств, чем могут воспользоваться команды-домохозяйства. Можно ли им доверять? Задача участников – обладать максимальным количеством денег на конец игры. Но ведь чем выше доходность, тем выше риск потерять свои средства. Проиграть в игре может каждый, кто решит вложиться в финансовые организации – ведь они являются пирамидами.</p> <p><b>Автор-разработчик</b> - АО "ПАОК"</p>	<h3>Настольная игра "Финансики"</h3> <p>Увлекательная игра, созданная по мотивам настольных бестселлеров в мире настольных игр – популярной игры «Азарт» и «Активити». Главным отличием данной игры является особая финансовая тематика. Цель игры проста – правильно объяснить термин или понятие другим членам своей команды, используя различные формы общения (мимика, вербальные, графические описания) за отведенное время.</p> <p><b>Автор-разработчик</b> - Мальков В.К.</p>
--	---	--



**Финансово грамотный человек** – это человек прежде всего **ответственный и критически мыслящий**. Именно этому необходимо научить школьников, а значит, педагогам нужно сосредоточиться на методике формирования прежде всего умений и, что, пожалуй, ещё важнее и труднее, - **духовно-нравственных основ и ценностных установок личности**.



**Директор одной американской школы Р.А. Мэйгхан, который вручал специальную памятку каждому учителю, который приходил работать в его школу**

«Уважаемый учитель! Я один из немногих, кто уцелел, пройдя концентрационный лагерь. Мои глаза видели вещи, которые никто не должен бы видеть:

- ✓ газовой камеры, построенные учеными инженерами;
- ✓ людей, отравленных высокообразованными врачами;
- ✓ младенцев, убитых квалифицированными медсестрами;
- ✓ женщин, сожженных выпускниками университетов.

Поэтому я не доверяю образованию профессионалов.

Моя просьба: помогите ученикам стать более человечными.

Результатом ваших усилий не могут быть подонки, квалифицированные психопаты, образованные Эйхманы.

Чтение, письмо, арифметика важны только при условии, что они делают наших детей более человечными».



# Как не нужно учить финансовой грамотности

## Проект по финансовой грамотности, 4 класс

### Мои доходы

Мои основные потребности в еде, одежде, развлечениях и т.д. обеспечивают родители, поэтому пока я не нуждаюсь в получении собственных доходов.

Но, когда у меня появилась мечта (приобрести современный ноутбук для создания компьютерных игр), то оказалось, что родители не могут выделить такую сумму (127 тысяч рублей) из семейного бюджета, предложив накопить на покупку самостоятельно.

Вообще, копить деньги, полученные в качестве подарков от моих родных, я начал давно, но в ситуации с дорогостоящей покупкой надо было принимать более решительные действия.

Что-же я предпринял:

Вначале этого года, я попросил родителей оформить мне пластиковую карту Тинькофф Джуниор. С картой у меня появился доступ в приложение, через которое родители могут задавать различные задания и перечислять на мою карту деньги за их успешное выполнение. Конечно, получать доход от выполнения заданий родителей можно и в форме устной договоренности, но в цифровом виде, это гораздо интересней.



### Что в итоге?!

Таким образом в неделю, выполняя различные задания от родителей, мне удается зарабатывать от 300 до 1000 рублей.

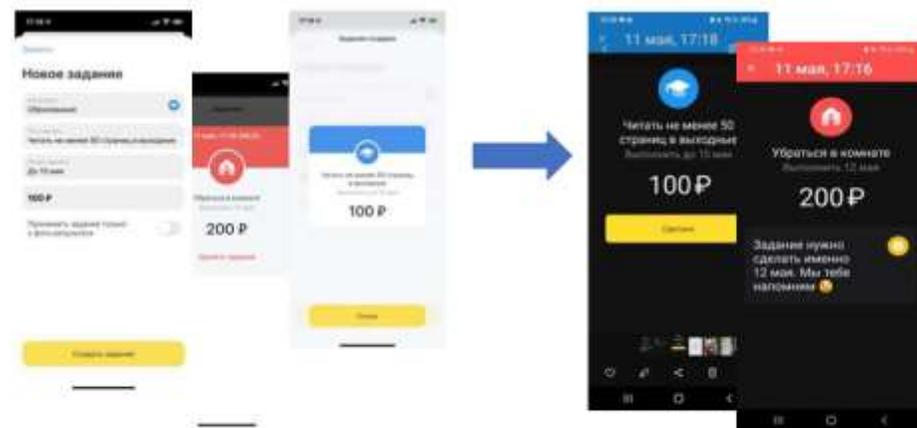
Учитывая средний доход в неделю 650 рублей, за год возможно накопить около 34 тысяч рублей. Но ведь этого недостаточно, чтобы осуществить мою мечту!!!

Поэтому надо было что-то придумать, чтобы не только сохранить накопления, а и приумножить их. |



### Как это работает?!

Мама или папа в приложении создают задание, которое я должен выполнить. Мне на телефон приходит соответствующее уведомление. После выполнения задания и его проверки (возможно приложить фото), деньги зачисляются на мою карту.



## Общество потребления делает человека зависимым, несамостоятельным

Он часто ориентируется не на личностное развитие, построение карьеры и реализацию талантов, а на рост заработка для повышения качества потребления.

В обществе потребления снижается ответственность отдельного человека.

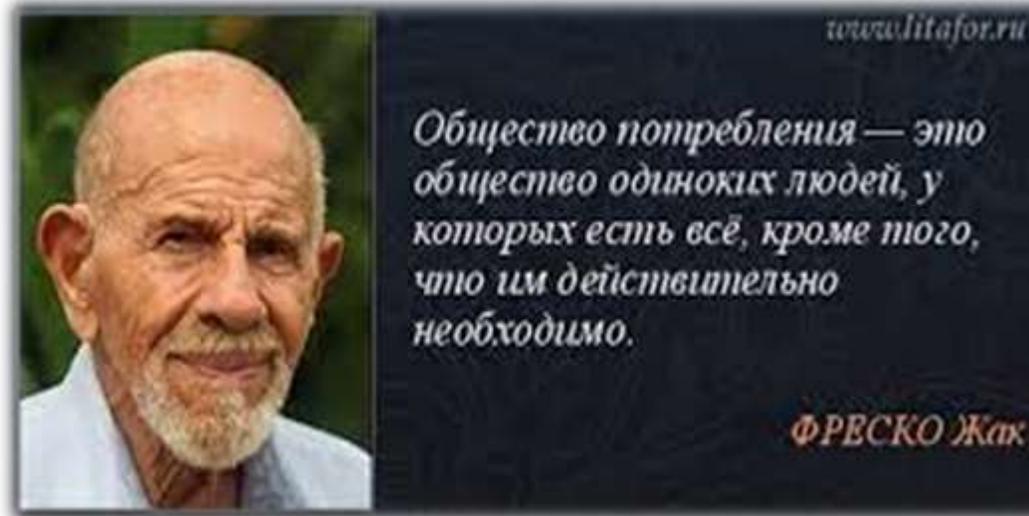
Люди ориентируются на рекламу и стандарты массмедиа, которые направлены на стимулирование потребления и навязывание дополнительных расходов.

Это становится основой для подмены жизненных приоритетов и ценностных установок личности.

После второй мировой войны **стимулирование такого потребления стало важным инструментом** в арсенале экономической политики многих государств Европы и Америки.

Стали активно развиваться маркетинг, реклама, изощрённые системы продвижения товаров.

Формированию искусственного спроса в немалой степени способствуют банки, постоянно развивающие инструменты кредитования населения.



Банковские кредиты помогают человеку получить образование, сделать карьеру, открыть собственный бизнес, повысить качество жизни — **но только при разумном планировании расходов, понимании своих финансовых целей, правильном построении и чётком следовании индивидуальному финансовому плану.**

## ОБЩЕСТВО ПОТРЕБЛЕНИЯ

❓ Составьте список из 15–20 небольших покупок, которые совершили вы или ваши близкие за последнюю неделю. Без каких можно было обойтись? Почему?

❓ Какое потребление можно считать разумным, а какое — нет?

эпоха

Со второй половины XX века по настоящее время

место

Европа

Америка

люди и организации

Адам Смит

Джон Кейнс

📌 Великая депрессия: Занат либеральной идеологии. Кейнсианство. Государственное регулирование экономики

Западная Европа и Северная Америка в 1950–1980-е годы: Общество потребления

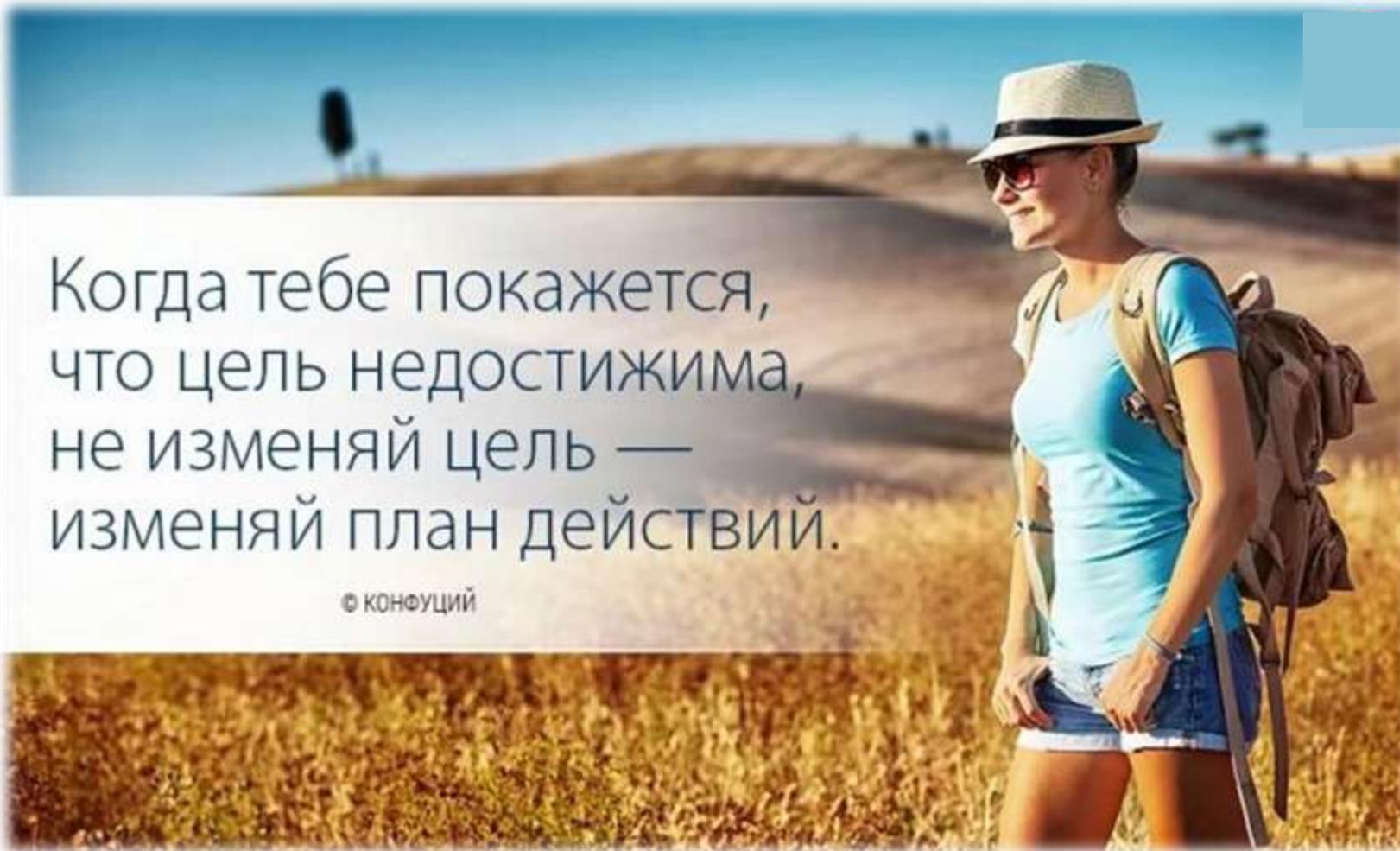
📌 Общие знания экономики: Личная мотивация. Повышение финансовой грамотности

Основоположник классической политической экономии Адам Смит полагал, что «невидимая рука» рынка сама, без вмешательства государства, за счёт саморегуляции способна преодолеть любые трудности, с которыми сталкивается экономика страны (см. главу «Русские ученики Адама Смита»). Однако опыт преодоления экономического кризиса 1929–1933 годов (см. главу «Великая депрессия») показал, что и «видимая рука» — государство — может успешно решать задачи регулирования экономики. Теоретически эту концепцию обосновал экономист Джон Кейнс. Он предложил отказаться от предположения, что в рыночной экономике эффективно действует механизм саморегуляции. Суть его теории сводилась к предложению сделать основным стимулом производства внутренний рынок, прежде всего спрос со стороны домохозяйств, который должен постоянно расти за счёт массового и разнообразного потребления.

Эта идея и заложила основы общества потребления, в котором покупка товаров продиктована желанием удовлетворить не только базовые, но и искусственно сформированные потребности, что становится стимулом для развития экономики в целом. После Второй миро-



Антипотребительский планет «Передозировка» (2017 год)



Когда тебе покажется,  
что цель недостижима,  
не изменяй цель —  
изменяй план действий.

© КОНФУЦИЙ

**СПАСИБО!**