

Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №9 г. Сердобска

II РЕГИОНАЛЬНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ТВОРЧЕСКИХ ОТКРЫТИЙ И
ИНИЦИАТИВ «ЛЕОНАРДО»

«Социальные инициативы»

проектная работа

«Книга игр по финансовой грамотности

«КИГР-ФИГР»

(сэкономь, накопи, купи)»

Авторы: 11А класс

Представляют: Зотова Елизавета, Постнова Екатерина, 11 класс

Руководитель(и): Мичкасова Елена Петровна, учитель истории

высшей квалификационной категории,

Кудряшова Екатерина Александровна, учитель английского языка

высшей квалификационной категории

Пенза 2022 г.

Содержание

1. Паспорт проекта	3
2. Введение	6
3. Глава 1. Теоретическое обоснование проекта (сбор информации и ее анализ)	8
4. Глава 2. Практическое описание проекта	9
5. Перспективы развития проекта	12
6. Список литературы и интернет-источников	12
7. Приложения (фотоотчет и т.п.)	13

Паспорт проекта

- название проекта	Книга игр по финансовой грамотности «КИГР-ФИГР» (сэкономь, накопи, купи).
- проектная группа	Команда учащихся 11 класса МОУСОШ № 9 г. Сердобска (представляет проект Зотова Елизавета); консультанты-наставники проекта – Кудряшова Е. А., учитель английского языка, Мичкасова Е. П. – учитель истории МОУСОШ № 9 г. Сердобска.
- аннотация проекта	Идея проекта проста - создание занимательной книги игр по финансовой грамотности, на основе популярных игр среди школьников. Материалы проекта будут полезны как на уроках обществознания, литературы, математики, информатики, географии, истории, технологии так и во внеурочной работе в рамках проекта «Основы финансовой грамотности». Игры уже были апробированы и вызвали большой интерес среди школьников.
- проблема, на решение которой направлен проект	Финансовая культура в современном обществе стала жизненно необходимым компонентом в системе компетенций и правил поведения людей. Очевидно, что уже в школе необходимо сформировать те базовые понятия и навыки, которые в последующем позволят им принимать оптимальные финансовые решения. Наиболее эффективный способ повышения

	уровня финансовой грамотности – это игра. Однако, интересных для детей пособий по финансовым играм, которые помогли бы познакомиться с данным проектом в игровой нестандартной форме очень мало.
- цель проекта	повысить уровень финансовой грамотности учащихся
- задачи проекта	Популяризация финансовых знаний в рамках проекта и формирование необходимых финансовых знаний; проявление организаторских качеств участников проекта; помощь в организации внеурочной деятельности в рамках проекта «Основы финансовой грамотности»; повышение социальной активности молодежи через участие в социально-значимых мероприятиях и проектах.
- сроки реализации проекта (подготовительный, основной, заключительный)	- подготовительный (январь -март 2021) - основной (апрель 2021 – март 2022) - заключительный (апрель – май 2022)
- ожидаемые результаты	- создание книги игр по финансовой грамотности «КИГР-ФИГР» - увеличение числа участников викторин, конкурсов, игр и др., имеющих финансовую направленность не менее чем на 25 % от уровня 2021 года в течение 2021-2022 гг.;

	- рост численности выпускников и родителей, которые успешно повысили уровень своей финансовой грамотности и могут использовать полученные знания на практике в 2 раза; - рост интереса к получению финансовых знаний до 100%; - главным результатом проекта считаем успешную адаптацию в социуме каждого участника проекта в финансовых вопросах. Умения, навыки и опыт, приобретенные в ходе работы над проектом, способствовали успешному участию старшеклассников в олимпиадах, конкурсах по финансовой грамотности разного уровня (команды школы стали чемпионами и вице-чемпионами II Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности)/
--	---

Введение

Актуальность проекта. Одним из ключевых направлений современного образования –формирование функциональной грамотности, частью которой является финансовая грамотность. Очевидно, что уже в школе необходимо сформировать те базовые понятия и навыки, которые в последующем позволят им принимать оптимальные финансовые решения. Наиболее эффективный способ повышения уровня финансовой грамотности – это игра. Однако, интересных для детей пособий по финансовым играм, которые помогли бы познакомиться с данным проектом в игровой нестандартной форме очень мало.

Наш проект способствует реализации мероприятий Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 годы и региональной программы «Повышение финансовой грамотности населения Пензенской области на 2021-2023 годы».

Цель проекта: повысить уровень финансовой грамотности учащихся

Задачи проекта:

- создание книги игр по финансовой грамотности на основе самых популярных у школьников игр
- популяризация финансовых знаний в рамках проекта и формирование необходимых финансовых знаний;
- проявление организаторских качеств участников проекта;
- помощь в организации внеурочной деятельности в рамках проекта «Основы финансовой грамотности»;
- повышение социальной активности молодежи через участие в социально-значимых мероприятиях и проектах.

Социальные партнеры проекта: Сердобск ТВ; «Россельхозбанк»; налоговая инспекция - экспертиза заданий и консультирование, общественный Совет при ОМВД по Сердобскому району; Совет отцов, Совет бабушек, Администрация Сердобского района, ИП «Фокус».

Тип проекта: практико-ориентированный

Длительность проекта: краткосрочный (январь 2021-май 2022)

Участники проекта: 5+

Разработчики проекта: учащиеся 11А класса МОУСОШ №9 г.Сердобска

Идея проекта проста - создание занимательной книги игр по финансовой грамотности, на основе популярных игр среди школьников.

Материалы проекта будут полезны как на уроках обществознания, литературы, математики, информатики, географии, истории, технологии так и во внеурочной работе в рамках проекта «Основы финансовой грамотности».

Игры уже были апробированы и вызвали большой интерес как среди школьников, так и у детей дошкольного возраста.

Практическая значимость. Разработки можно использовать фрагментарно на уроках окружающего мира, технологии, обществознания, математики, литературы, экономики, финансовой грамотности, а также во внеклассной работе и группе продленного дня.

Глава 1. Теоретическое обоснование проекта (сбор информации и ее анализ)

1. Сбор и анализ информации по проблеме.

Были проведены: мониторинг «Мои любимые игры» и диагностический тест по выявлению уровня финансовой грамотности, который показал, что только каждый десятый школьник 5-11 классов, владеет основами финансовой грамотности и данная проблема является актуальной для нашей школы. *Приложение 1.*

Группа социологов разработала опросники и взяла интервью у учащихся на тему «Мои любимые игры». Результаты опроса показали, что наибольшей популярностью среди учащихся 2-11 классов пользуются следующие игры «Мафия», «Крокодил», «Умники и умницы», «Монополия» (игра не входит в данный проект, т.к. созданию финансово-краеведческой игры монополии «Я люблю Пензенский край» был посвящен проект 2020-2021 года и игра уже с успехом используется не только школьниками, но и взрослыми), «Крестики-нолики», «Комбо», «Как стать миллионером», настольные игры-бродилки. Это помогло выяснить, на основе каких популярных игр можно составить сборник игр по финансовой грамотности.

Глава 2. Практическое описание проекта

Программа действий

1. Этап. Сбор и анализ информации.
2. Этап. Разработка положения школьного конкурса на лучшую финансовую игру.
3. Этап. Разработка сценариев игр заданий и подбор иллюстративного материала, выбор тематических рубрик. *Приложение 2*
4. Этап. Оформление и презентация игр. *Приложение 3*
5. Этап. Разработка дизайна будущей книги. *Приложение 4*
6. Этап. Презентация в средствах массовой информации, в том числе на сайте школы и социальных сетях.

Реализация плана действий команды. Проект книги игр по финансовой грамотности «КИГР-ФИГР» (сэкономь, накопи и купи) создан на основе анализа популярных среди молодежи игр, которые стали основой для создания серии игр по финансовой грамотности. Книга включает в себя следующие игры: *Приложение 3*

1. «Как стать богатым» (интеллект-игра)
2. «Юный предприниматель (кейс-игра)
3. «Кто хочет стать финансово грамотным» (аукцион)
4. «Финансовая мафия» (на основе популярной игры «Мафия»)
5. «Финансовая азбука»
6. «Финансисты и финансистки» (по игре «Умники и умницы»)
7. «Финансовый калейдоскоп» (игра-бродилка)
8. «Прыжок на миллион» (на основе игры «Крокодил»)
9. «Финансовая комбо» (на основе игры «Комбо»)
10. «Крестики-нолики» (на основе игры «Крестики-нолики»)

Книга игр может быть своеобразным навигатором в мире финансов как для младших, так и для старших школьников. В основе игр лежат интерактивные и информационно-коммуникативные технологии, личностно-ориентированная технология (обращённость к личному опыту школьников,

учёт возможностей и способностей учащихся, использование творческих заданий, создание ситуаций успеха), групповые технологии (работа в группе помогает школьникам реализовать себя в разных ролях, развивает социально-коммуникативные компетенции, в том числе лидерские качества, умение сотрудничать, быть толерантным, работать в команде). В игры можно играть как индивидуально, так и микрогруппами по 2-3 человека. В школе был проведен фестиваль игр по финансовой грамотности (*приложение 5*), на котором прошла апробация данных игр, после чего игры были скорректированы и доработаны. В мае 2021 года одну из площадок школьного фестиваля для дошкольников и учащихся начальной школы «КИВИ» организовывали разработчики проекта (*приложение 6*). Игры по финансовой грамотности пользовались большим успехом.

Проект не требует значительных материальных затрат.

Сметная стоимость игрового набора: матовая фотобумага А4 – 70 р.; краска для принтера – 30 р.; обложка – 20 р.; пружинка для переплетения – 10 р. Себестоимость одного экземпляра – 130 р.

Все необходимое оборудование для печати имеется в наличии.

Риски реализации проекта: экономические риски (недостаток финансовых средств, неблагоприятные экономические изменения); социальные риски – ограничение внешних форм взаимодействия в условиях пандемии; правовые риски – риск, который связан с обеспечением авторских прав.

Перспективы развития проекта

Стратегия дальнейшего развития проекта. Данный проект может быть адаптирован как для детей любого возраста, так и для взрослых. Расширяя и видоизменяя задания, можно постоянно совершенствовать игры.

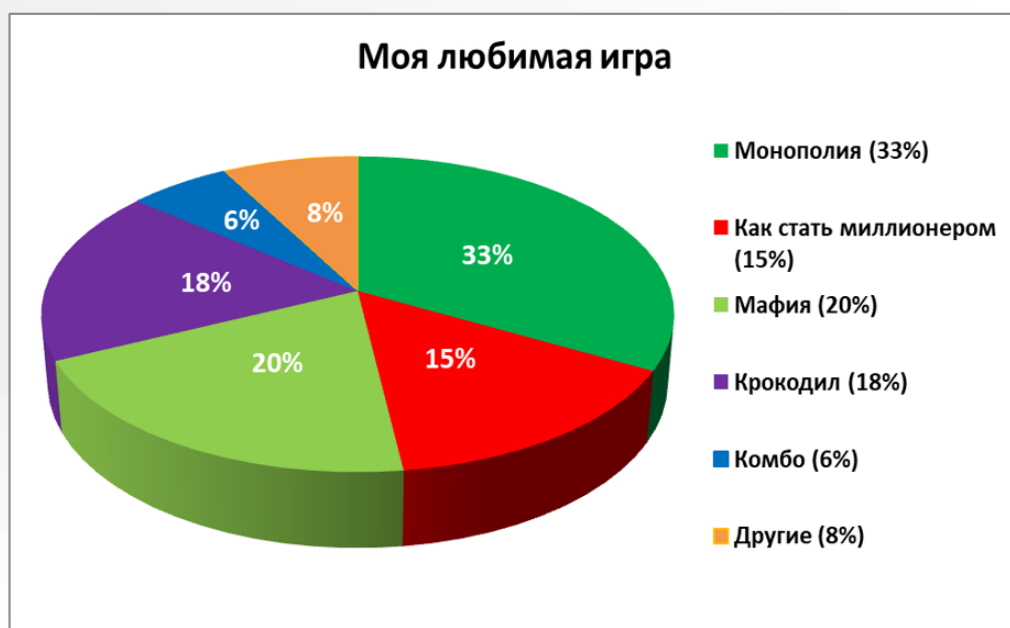
Список литературы и интернет-источников

<https://vashifinancy.ru/>

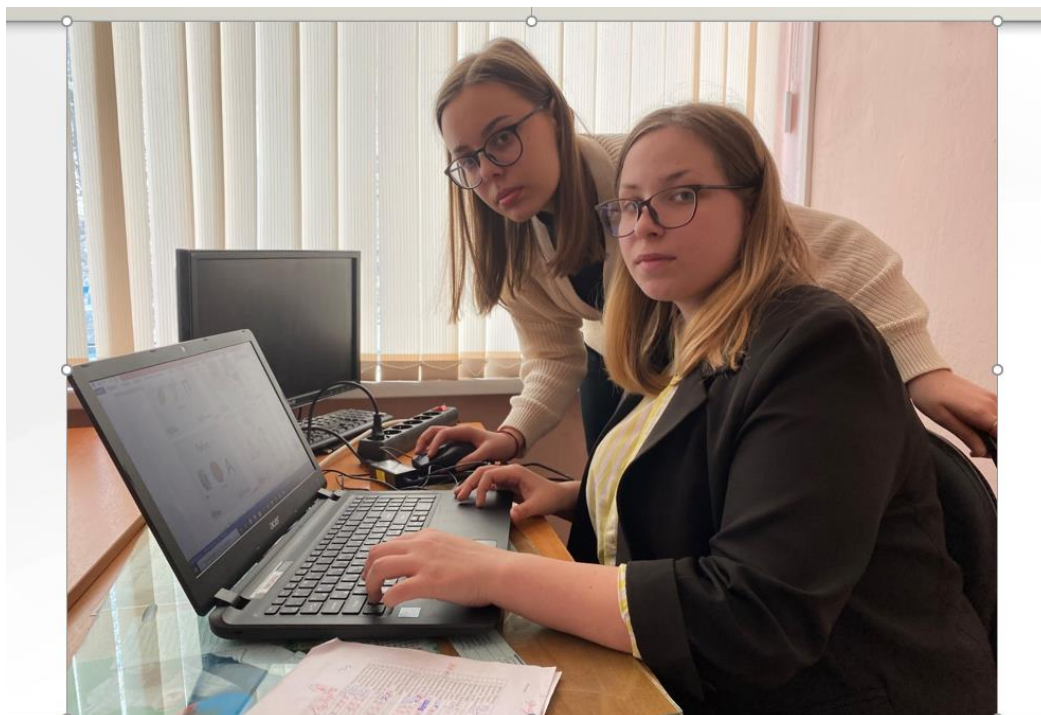
<https://fincult.info/>

Приложения

Приложение 1



Приложение 2



Приложение 3



«ФИНАНСОВАЯ МАФИЯ» (на основе игры «Мафия»)

«ЮНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ» (кейс-игра)



«ФИНАНСОВАЯ АЗБУКА» (игра-бродилка)

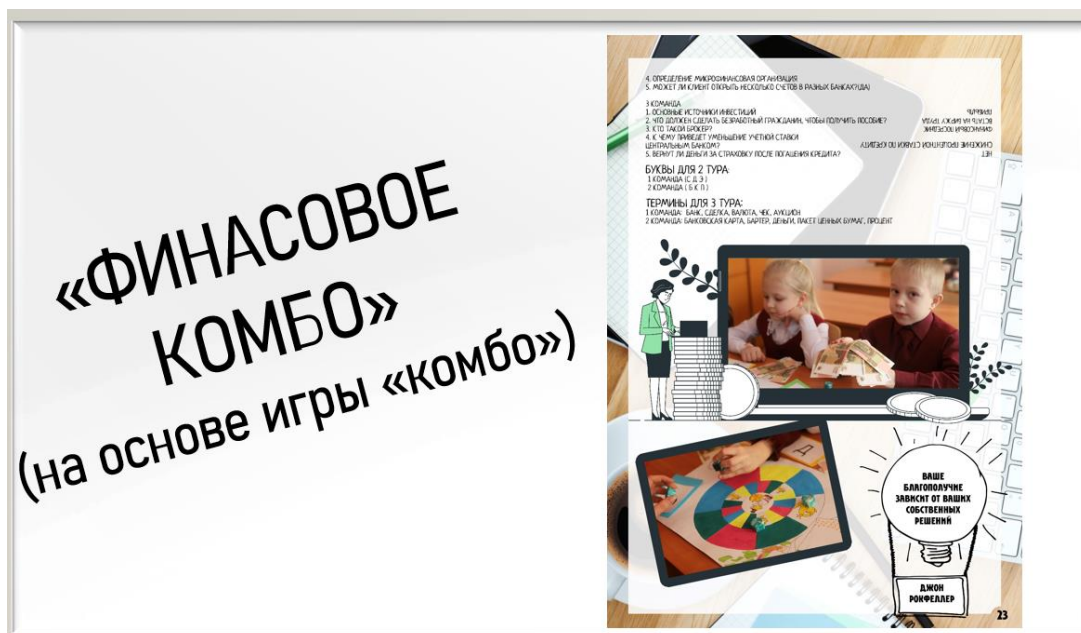




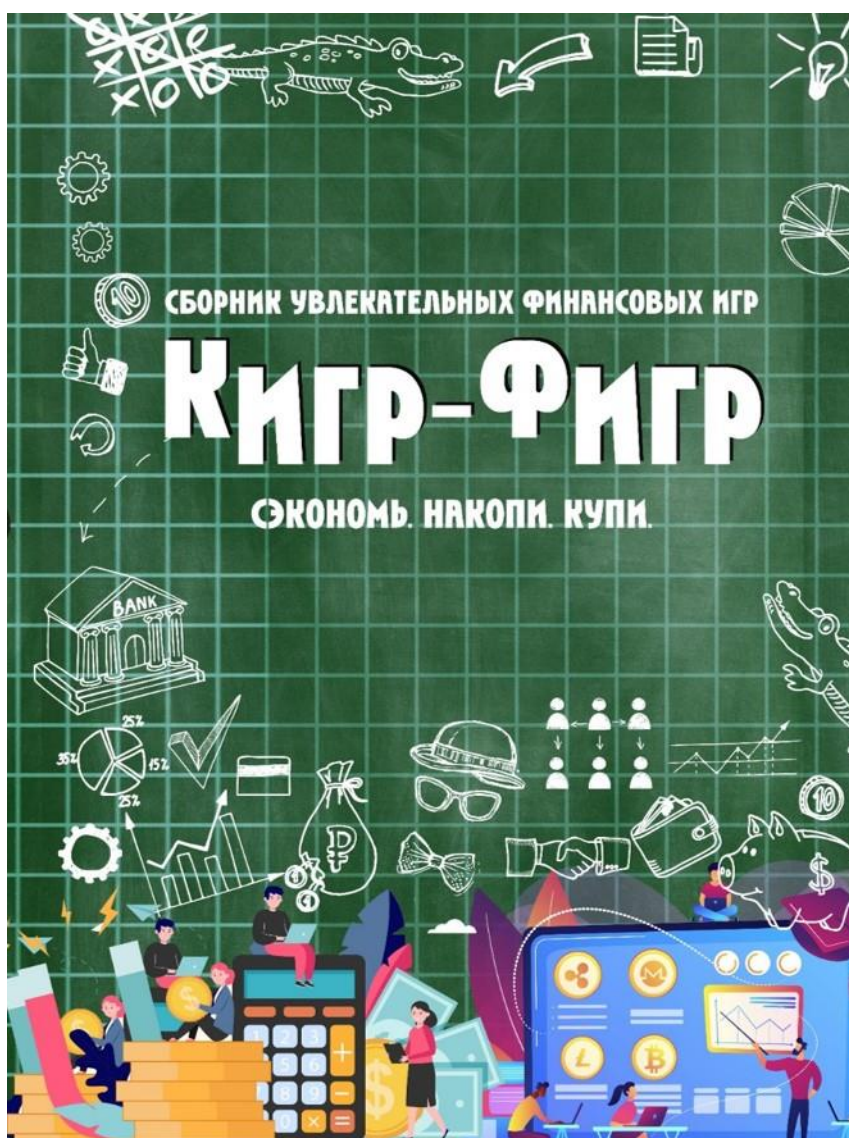
«ПРЫЖОК НА МИЛЛИОН» (на основе игры «Крокодил»)



«КРЕСТИКИ-НОЛИКИ» (на основе одноименной игры крестики-нолики)



Приложение 4



Приложение 5





Приложение 6





