

ФИНРАЗУМ
21.06.2024 | 11:00

Экономический
факультет
МГУ
имени
М.В. Ломоносова



финансовая
грамотность в вузах
Федеральный сетевой методический центр

«Как ИГРАЮЧИ разговаривать со студентами о финансовой грамотности»





Формирование фискальной грамотности в игровом формате



Фискальная грамотность -

совокупность знаний, умений, навыков, позволяющих человеку выступать активным и эффективным участником бюджетно-налоговых отношений страны.

Возможности игровых технологий

1. Сформировать, развить, закрепить умения, навыки при выполнении конкретных действий – предметный уровень.
2. Максимально воздействовать на развитие Soft skills (УУД, УК, ОПК).
3. Обменяться мнениями, проверить личную позицию «на стойкость».
4. Активизировать учебный процесс.

ИГРОПЕДАГОГ



★ Профессия появится после 2020 г.

Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем. В школах будет замещать традиционного учителя. В России традиционно существуют развитые традиции игропедагогики в сфере IT-просвещения и игр в рамках сферы образования.

[Узнать больше](#)


Тренды

РОСТ КОНКУРЕНЦИИ

Надпрофессиональные навыки и умения



ИГРОМАСТЕР



★ Профессия появится до 2020 г.

Специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов. Образовательный потенциал игр исследовался в развитых странах с начала нулевых (в 2001 году MIT и Microsoft издателями образовательной игры Connectix).

[Узнать больше](#)

Тренды

РОСТ КОНКУРЕНЦИИ

Надпрофессиональные навыки и умения



Виды дидактических игр по технологии



- Предметные
- Сюжетные - Командные соревновательные
- Моделирующие - Ролевые
- Имитационные (Компьютерные)
- Драматизации

Примеры игровых технологий



НЭФ – Экономика, Финансовые отношения в экономике. ЭФ – Фискальная и монетарная политика, Налоги и введение в налоговую политику. Профорientационная работа с учащимися СПО, школ

Функционально-ролевое взаимодействие

- «Эффективность в согласованности»
- «Как удовлетворить все запросы?»

Решение конкретной задачи

- «Битва идей»
- «Совместное финансирование»

Командное соревнование – налоговое проектирование

- «Увлекательная налоговая сфера»

Моделирующее упражнение «Эффективность в согласованности»

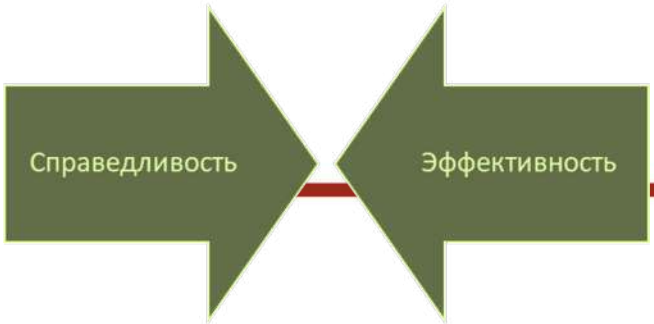


При построении эффективной, результативной бюджетно-налоговой политики важно согласовать интересы всех субъектов бюджетных и налоговых отношений.

Выделим укрупненные группы этих субъектов – сформируем малые группы:

1. Государство (государственные корпорации и органы управления)
2. Фирмы
3. Домашние хозяйства
4. Иностранное государства

Определим основные требования к бюджетно-налоговой системе государства, формируемые на уровне каждого субъекта, совместно заполним таблицу 1. Определим варианты согласования и проблемные зоны.



Субъект	Требования к бюджетно-налоговой политике.
Государство	Цель создания бюджетно-налоговой системы:
Фирмы	
Домашние хозяйства	
Иностранный сектор	

Моделирующее упражнение «Как удовлетворить все запросы?»

Основными задачами государства при проведении БНП являются: удовлетворение запросов субъектов экономики и соблюдение разумного налогового бремени.

Выделим укрупненные группы этих субъектов – сформируем малые группы:

1. Государство (государственные корпорации и органы управления)
2. Фирмы
3. Домашние хозяйства
4. Иностранные государства

Определим основные требования к комплексу государственного участия в экономике по каждому субъекту.

Государство принимая на себя обязательство определяет вариант финансового покрытия (налог и иные формы обязательных платежей).

Запрос может быть отклонен – прорабатываются последствия.

Фактически, осуществляется работа по бюджетному планированию.

«Битва идей»



Работа по группам. Первая группа представляет ЦБ страны, вторая Министерство финансов.

Каждая группа готовит свои предложения по регулированию сложившейся в экономике ситуации. Варианты фиксируются на доске. В рамках группового обсуждения выносятся предложения о последствиях принимаемых решений, с точки зрения совокупного влияния на экономику. По необходимости проводится корректировка групповых решений, выносится общий план совместных действий.

Базовая ситуация:

1. Среднегодовые темпы падения ВВП 9,6%, с максимальным значением -14,5% в 1992 году.

Объем инвестиций в основной капитал – 18,7% от ВВП, доля населения с доходами ниже прожиточного минимума составила 24,8%, уровень безработицы 9,6%, ИПЦ (декабрь к декабрю предыдущего года) -231,3 %.

2. Темп роста ВВП по 11 % в год. Темпы роста промышленности (10% ежегодно), в основном за счет развития тяжелой индустрии и химического производства. Рост производительности труда, низкий уровень безработицы. Снижение уровня бедности с ростом дифференциации доходов. Показатели фондового рынка опережают данные реального сектора. На протяжении 5 лет - дефицит государственного бюджета.

Голосование по проекту бюджета



«Совместное финансирование»

Работа в малых группах -4/5 –разработка проектов бюджета. Совместное формирование параметров голосования по проектам.

В ходе проведенного анализа социально-экономического развития города Н были выявлены проблемные зоны и определены совокупные затраты, необходимы для решения текущих проблем. При этом общие бюджетные средства, которые можно было бы использовать для решения накопившихся проблем, составляют 16 000000 рублей. Необходимо определить:

1. Общее распределение бюджетных средств по указанным направлениям, с обоснованием.
2. Какие социально-экономические проблемы могут возникать при существенном сокращении финансирования указанных программ?
3. Может ли частный бизнес полностью профинансировать указанные статьи расходов? Почему?
4. Какие меры способствуют привлечению частных инвесторов к решению городских проблем?
5. На каких принципах должен выстраиваться комплексный государственно-рыночный механизм?

После представления всех проектов проводится общее голосование.



Проблемная зона	Общая сумма	Бюджет населенного пункта	Привлечение частных инвесторов
Новый центр детского и юношеского творчества «Мечты»	1852500		
Развитие центра содействия занятости	1360000		
Система противопожарной безопасности	1400000		
Новый торгово-развлекательный комплекс	5600000		
Летние программы занятости молодежи	540000		
Новый клуб для пенсионеров	869000		
Реконструкция 2-х зданий детских садов	4236500		
2 детские площадки	750000		
Центр дополнительного профессионального образования	7750000		
Новое отделение городской больницы	7862000		
ИТОГО	32 220 000	16 000 000	

Игровой метод



Игра-упражнение «Увлекательная налоговая сфера»

Игра проводится в рамках дополнительных, профориентационных занятий для учащихся 6-10 классов. Носит ознакомительный характер. Время проведения -1 час.

Предполагается, что участники игры имеют достаточно поверхностное представление о налогах, не изучали эту тему подробно.

Цели:



Образовательные: формирование у слушателей представления о налогах, системе налогообложения, сознания необходимости уплаты налогов, понимания значения налоговых платежей для экономики государства.

Развивающие: расширение кругозора школьников, обогащения их словаря понятиям из сфер налогообложения, экономики, права, совершенствование представлений школьников о государстве и его функциях, раскрытие сущности налогов, основных их видов и т. п. развитие творческих способностей учащихся, выявление индивидуальных умений личности.

Воспитательные: формирование положительного эмоционального отношения к системе налогообложения и воспитание экономически грамотного, отвечающего за свои решения гражданина.

Ход занятия



Представление ведущего и рабочей команды: Макс. 3 минуты

Вступительное слово ведущего: «Сегодня мы познакомимся с вами с основами налоговых отношений в РФ. Научимся определять главные элементы налогов, узнаем о необычных видах налоговых платежей и придумаем свой налог. В любом государстве налоги составляют большую часть доходов государственного бюджета (80%). Налоги и сборы: почему их нужно платить и почему их платят не все? Ответы на эти вопросы могут быть разными. Но сколько бы раз мы не задавали себе эти вопросы, история общества может дать один точный ответ: «В истории развития общества еще ни одно государство не смогло обойтись без налогов, поскольку для выполнения своих функций по удовлетворению нужд и потребностей населения ему требуется определенная сумма денежных средств». Следовательно, без сбора налогов бессмысленным является существование самого государства.

Информативная часть: определение налога, классификация налогов на слайдах.



1 Этап

Слова ведущего: «Для дальнейшей работы нам нужно объединится в 4 группы по 10 человек. Каждая группа - команда, в течении 2 минут придумывает свое название».

Оглашение названия команд, раздача рабочих листов 1.

Слова ведущего: «Каждая команда получила рабочие листы, прошу записать название вашей команды.















Давайте попробуем угадать самые важные элементы налогов.

В рабочих листах 1 зашифрованы эти элементы. Вам дается 5 минут на работу.

Угаданное слово записывается в соответствующую колонку в рабочем листе».

-5 минут групповой работы.

Рабочий лист 1.
Название команды: _____

1.	 2, 2, 5, 7			
2.	 3, 1, 5, 1			
3.	 3, 6, 1, 5, 4			
4.				
5.	 			
6.	 4 = ИОД			
7.	 1 = ЛЬГ			



~~2,3~~ БЪ

ТЪ



3,1,5,1



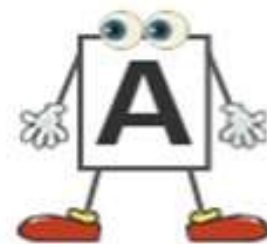
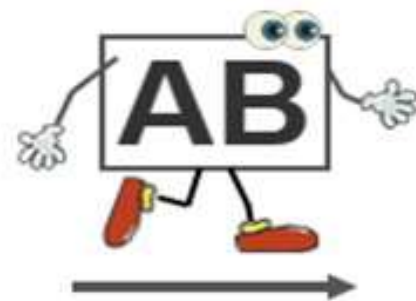
3,6,1,5,4

Т





100'







4 = ИОД



1 = льг

Завершение 1 этапа



Слова ведущего: «Спасибо! Уважаемые помощники, прошу собрать рабочие листы. Пока идет подсчет баллов команд, узнаем верные ответы!»

Помощники собирают рабочие листы, ведут подсчет баллов. **Параметры оценки по 1 этапу:** за каждый верный ответ +1 балл. Максимально:7 баллов. Можно добавить 1 балл за скорость выполнения задания.

Ведущий демонстрирует верные ответы, рассказывает обучающимся о налогах древности и современных необычных налогах.

Объявляются баллы по 1 этапу.



Элемент налога	Определение	Пример: выдуманный!
Объект	То, что будет облагаться налогом	Картины известных художников
База	То, к чему будет применяться ставка, с чего платим	Оценочная стоимость, как средняя по рынку
Налогоплательщик	Кто должен платить и отчитываться	Физические лица, собственники картин
Ставка	Сколько нужно заплатить. В % или рублях от налоговой базы	0,1% от стоимости
Порядок	Формула расчета, взаимодействие с плательщиком (самостоятельный расчет или по декларации)	Создается общая база учета картин по владельцам. НС определяет сумму платежа и присылает владельцу декларацию по уплате налога. Формула: $NP = OC * 0,1 / 100 * КПВ$ (коэффициент периода владения)
Период	За какой срок формируется объект налогообложения (год, квартал, месяц)	Календарный год
Льгота	Кто и при каких условиях не платит или платит меньше	Освобождаются от уплаты пенсионеры, организаторы выставок. Ставка по картинам отечественных художников составляет $\frac{1}{2}$ от общей.

Необычные налоги древности



В Древнем Риме взимались налоги за обмен и размен денег, за воздвижение статуй, за пропуск в ворота – всего 168 различных налогов.

В 1689 г. Петром I был введен Бородатый налог. При этом было четкое разделение типов бород – купеческая, боярская, крестьянская. Крестьянин мог носить бороду бесплатно только у себя в деревне, но при въезде в город платил 1 копейку.

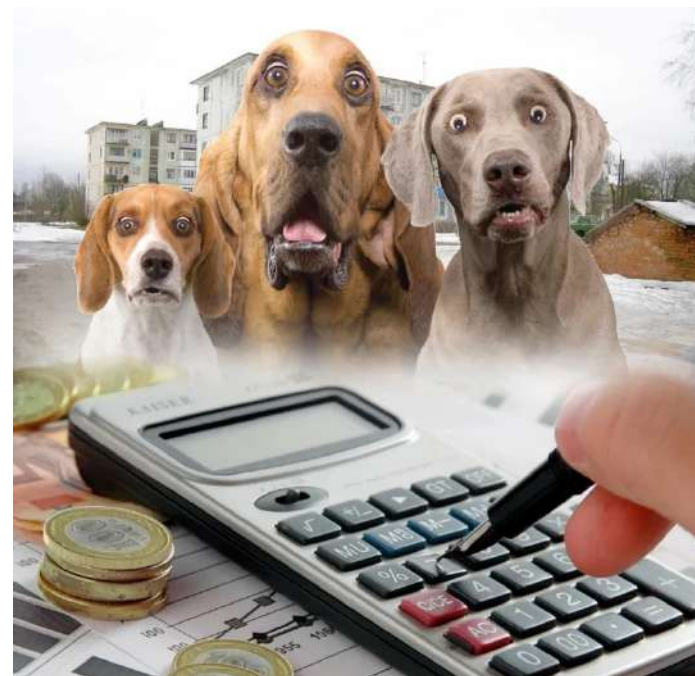
«Выводная куница»



Невероятные налоги современности



- Собачьи налоги. Швеция –рост, Норвегия –длина.
- Налог на тень. Был введен в Венеции в 1993 году.
- Налог на танец живота. В Египте.
- Налог на коровье «пуканье» (Эстония).
- Налог на барбекю (Бельгия).



2 Этап

Ведущий делает установку на следующий этап работы: «Вам предлагается самостоятельно, в команде придумать свой налог, описать все его элементы. И, главное, определить, на что будут использоваться собранные финансовые средства. Пожалуйста, опишите свой налог в таблице -рабочий лист 2. На эту работу вам отводится 10 минут».

Рабочий лист 2.

Название команды:

Название налога:	
1. Объект налогообложения	
2. Налоговая база	
3. Плательщики	
4. Ставка	
5. Период	
6. Льгота	
7. Назначение собранных налоговых поступлений - налоговых доходов бюджета	

Завершение 2 этапа



Спасибо! Уважаемые помощники, прошу собрать рабочие листы.

Ведущий: «Пока идет подсчет баллов, я готова ответить на ваши вопросы».

Параметры оценки по 2 этапу: за каждый прописанный элемент +1 балл, по 7 пункту +2 балла, за название +2 балла. Максимально:10 баллов.

Подсчитывается общая сумма баллов по командам. Максимально -18 баллов. Подведение итогов, объявление команды победителя. Раздача призов.

Ведущий: «Спасибо! Подошла к концу наша встреча. Сегодня мы с вами расширили свои знания в области налоговой грамотности.

Если вы хотите узнать о налогах и бюджете РФ подробнее, стоит обратить внимание на следующие информационные интернет ресурсы:

[Федеральная налоговая служба \(nalog.gov.ru\)](http://nalog.gov.ru)

[Главная страница \(budget.gov.ru\)](http://budget.gov.ru)

[Социальный фонд России \(sfr.gov.ru\)](http://sfr.gov.ru)

Я надеюсь, что вы заинтересовались финансовыми, налоговыми правоотношениями и выберите экономическую науку для своего дальнейшего обучения и будущей работы!»

Комментарии по игре



1. При большом количестве участников необходимы 2 помощника.
2. Ресурс для создания ребусов: [Генератор ребусов \(kvestodel.ru\)](http://kvestodel.ru)
3. Школьники плохо разгадывают ребусы!
4. Для старшего возраста, при наличии времени можно элементы налога дать в проработку по налоговому кодексу, дать задание составить ребус для команд-противников.
5. Самая интересная часть –генерация новых налогов!

Приемы налогов



Налог на окна:

- 200 рублей за окно
- Раз в год
- Льгота для пенсионеров, инвалидов, квартиросъемщиков
- Средства пойдут на строительство дорог и школ

Налог на интернет:

- 0,5% от тарифа, с учетом скорости подключения
- Раз в месяц
- Льгота для IT отрасли
- Средства пойдут на развитие экономики

Приемы налогов



Налог на красоту:

- 20 и 10% от услуг парикмахера, косметолога
- При посещении
- Льгота для несовершеннолетних и лиц старше 30 лет
- Средства пойдут разработчикам налога

Налог на курение:

- 1% от зарплаты
- Раз в месяц, по месту выплаты дохода (работы)
- Льгота для пенсионеров
- Средства пойдут лечение онкозаболеваний

Апробация



Ребята отдыхающие в ДОЛ «Дружных»

[Новости СПбГУ: Мастер-классы клиник СПбГУ для школьников из Мариуполя – смотреть онлайн видео от МОСТ СПбГУ в хорошем качестве и бесплатно длительность PT5M11S \(rutube.ru\)](#)



Играй, играй, да дело знай!



Игровые технологии в преподавании дисциплины «Финансово- экономический практикум»

Старобинская Надежда Михайловна

Доцент кафедры отраслевой экономики и финансов
РГПУ им. А.И. Герцена

Последние изменения в подготовке педагогических кадров:

- Концепция подготовки педагогических кадров для системы образования до 2030 года, утв. Правительством РФ 24.06.2022 г. № 1688-р;
- Методические рекомендации по подготовке кадров по программам педагогического бакалавриата на основе единых подходов к их структуре и содержанию («Ядро высшего педагогического образования»), одобрены на заседании Коллегии Министерства просвещения Российской Федерации 25.11.2021 г.

Ядро высшего педагогического образования



УНИФИЦИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

подготовки педагогов-предметников
(бакалавриат)

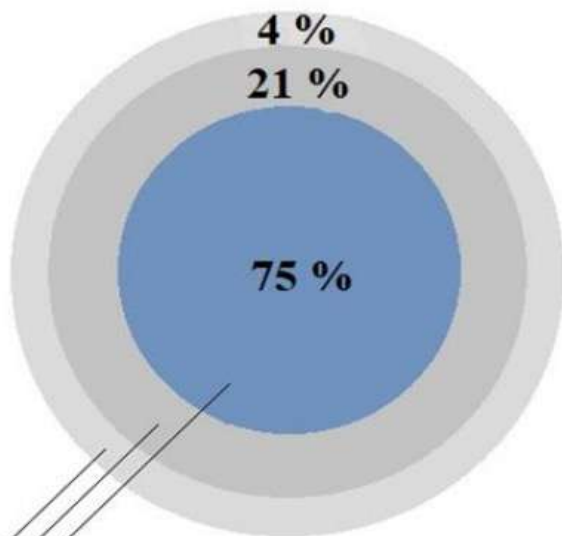
СОГЛАСОВАННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

по формированию образовательных программ
высшего педагогического образования
(бакалавриата)

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ МОДУЛЬ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КОММУНИКАТИВНО-ЦИФРОВОЙ МОДУЛЬ

24 ПРЕДМЕТНО-МЕТОДИЧЕСКИХ МОДУЛЯ

предметно-методических модулей
(по каждому предмету школьного ФГОС, по
начальному образованию)



Ядро высшего педагогического образования

Часть, формируемая вузами

Государственная итоговая аттестация

Примерное планирование по курсам

1	2	3	4	5	Наименование
					Социально-гуманитарный модуль
					История (история России, всеобщая история)
					Философия
					Финансово-экономический практикум
					Нормативно-правовые основы профессиональной деятельности и антикоррупционное поведение
					Коммуникативно-цифровой модуль
					Иностранный язык
					Речевые практики
					Технологии цифрового образования
					Здоровьесберегающий модуль
					Возрастная анатомия, физиология и культура здоровья
					Основы медицинских знаний
					Безопасность жизнедеятельности
					Физическая культура и спорт
					Элективные курсы по физической культуре и спорту (для очной формы обучения)
					Психолого-педагогический модуль
					Психология
					Педагогика
					Обучение лиц с ОВЗ и особыми образовательными потребностями
					Модуль воспитательной деятельности
					Основы государственной политики в сфере межэтнических и межконфессиональных отношений
					Психология воспитательных практик
					Технология и организация воспитательных практик (классное руководство)
					Основы вожатской деятельности
					Модуль учебно-исследовательской и проектной деятельности
					Методы исследовательской и проектной деятельности
					Методы математической обработки данных
					Предметно-методический модуль

УК-9 в структуре «Ядра высшего педагогического образования»

УК-9 Экономическая культура, в том числе финансовая грамотность

СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫЙ МОДУЛЬ (от 11 з.е.)

Наименование дисциплины	минимальное кол-во з.е.	Формируемые компетенции
История (история России, всеобщая история)	4	УК-5
Философия	3	УК-1, УК-5
Финансово-экономический практикум	2	УК-9
Нормативно-правовые основы профессиональной деятельности. Антикоррупционное поведение	2	УК-2, УК-10, ОПК-1

Финансово-экономический практикум

Тематическое планирование:

1. Человек как субъект финансово-экономических отношений. Роль государства в системе финансово-экономических отношений
2. Банковская система. Расчеты и платежи
3. Финансы домохозяйств. Основы управления личными финансами.
4. Предпринимательская деятельность как источник дохода
5. Экономика и финансы предприятий
6. Риски и страхование в финансово-экономических отношениях
7. Рациональное экономическое поведение

Игра «Стартап»

Аудитория делится на команды. Каждая команда выбирает вариант идеи для стартапа, сгенерированный сетью GPT. Командам необходимо представить свой продукт для инвесторов или покупателей, чтобы им захотелось вложить средства в развитие стартапа или купить предлагаемый товар или услугу.

Командам необходимо:

- Описать или изобразить продукт графически, так, чтобы инвесторы (покупатели) поняли, какой товар или услуга им предлагается, какими свойствами она обладает.
- Описать целевую аудиторию, на которую нацелен товар /услуга
- Описать, как и где будет продвигаться товар / услуга
- Примерно посчитать, сколько денежных средств потребуется для создания товара / услуги
- Определить, какова может быть цена товара /услуги
- Определить, какая команда, обладающая каким компетенциями, понадобится для создания и продвижения товара / услуги

Примеры идей для стартапов:

- 1. Служба доставки свежего воздуха**
- 2. Собака-такси**
- 3. Живая татуировка (типа тамагочи)**
- 4. Сеть для обмена сюжетами для снов**
- 5. Служба ангелов-хранителей для домов**
- 6. Умные браслеты для общения с котами**
- 7. Сервис для аренды пушистых облаков**
- 8. Сервис для аренды метеорологических явлений**

Создание нового товара с применением методики «Шести шляп»

Берется простой товар, который команды должны модифицировать и предложить рынку новый продукт. Работа в командах осуществляется с применением методики «Шести шляп»

Командам необходимо:

- Описать или изобразить продукт графически, так, чтобы инвесторы (покупатели) поняли, какой товар или услуга им предлагается, какими свойствами она обладает.
- Описать целевую аудиторию, на которую нацелен товар /услуга
- Описать, как и где будет продвигаться товар / услуга
- Примерно посчитать, сколько денежных средств потребуется для создания товара / услуги
- Определить, какова может быть цена товара /услуги
- Определить, какая команда, обладающая каким компетенциями, понадобится для создания и продвижения товара / услуги



Методика «Шести шляп»

- **Белая шляпа** — полная беспристрастность и объективность, факты и цифры.
- **Черная шляпа** - представление всего в черном свете; поиск недостатков, слабых мест; оценка рисков; выражение сомнения в словах и цифрах; мнение должно быть обосновано.
- **Желтая шляпа** — позволяет видеть выгоды и достоинства; поиск позитивных перспектив; мнение должно быть обосновано.
- **Зеленая шляпа** — шляпа творческого поиска; использование методов латерального мышления.
- **Синяя шляпа** - шляпа руководителя; управляет процессом мышления, благодаря ей все действия участников совещания стремятся к единой цели.
- **Красная шляпа** – для выражения эмоций; редко; на период не более 30 секунд; обоснование мнения не нужно.

Игра «Правда или действие»

Аудитория делится на команды. Капитан команды вытягивает карту с описанием когнитивного искажения и команда в течение 1 минуты знакомится с содержанием карты и выбирает «правду» или «действие».

Правда – 2 балла

Действие – 4 балла, но выполняют его все команды. И заработает эти баллы та команда, которая лучше справится с заданием

Игра «Правда или действие»

Чем больше что-либо отложено во времени, тем меньшей ценностью это обладает. **«Дорога ложка к обеду»**. Человек запрограммирован на немедленное удовлетворение своих потребностей: он выбирает быструю награду, даже если она невыгодная. Если нам предложат 10 тыс. рублей сегодня или 20 тыс. рублей через месяц, большинство выберет первый вариант

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К БОЛЬШИНСТВУ

– социальное доказательство –

Люди склонны верить, что решения и действия других людей в похожей ситуации всегда были и будут правильными

В условиях неопределенности людям свойственно поступать так же, как большинство.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К БОЛЬШИНСТВУ

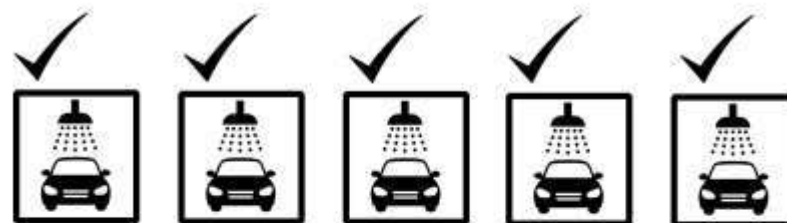
– социальное доказательство –

Правда: Расскажите в каком случае вы поддались импульсу присоединиться к большинству и к каким последствиям это привело?

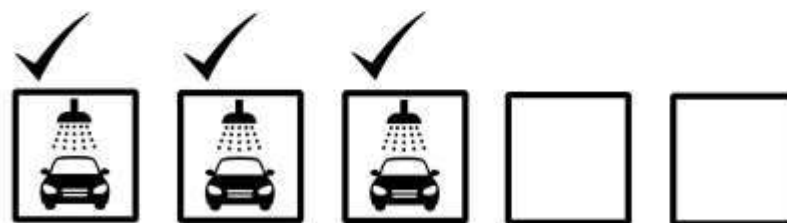
Действие: Вы предлагаете образовательные услуги. Проработайте варианты обращения к потенциальным потребителям, чтобы у них сложилось ощущение, что они присоединяются к большинству.

Владение полным комплектом – эффект завершения коллекции –

Чем ближе мы подходим к завершению коллекции,
тем сильнее нам хочется собрать ее недостающие
части



10-я мойка бесплатно!!!



Владение полным комплектом – эффект завершения коллекции –

Желание людей владеть полным комплектом какого-то товара или услуги связано со стремлением завершить процесс собирания, что способствует возникновению чувства удовлетворения от сделанного. Именно стремление к ритуалу завершения начатого заставляет нас пользоваться картами типа «пятая поездка – бесплатно», а значит – покупать не всегда нужный товар: ведь не принято бросать дело на полпути!

Владение полным комплектом – эффект завершения коллекции –

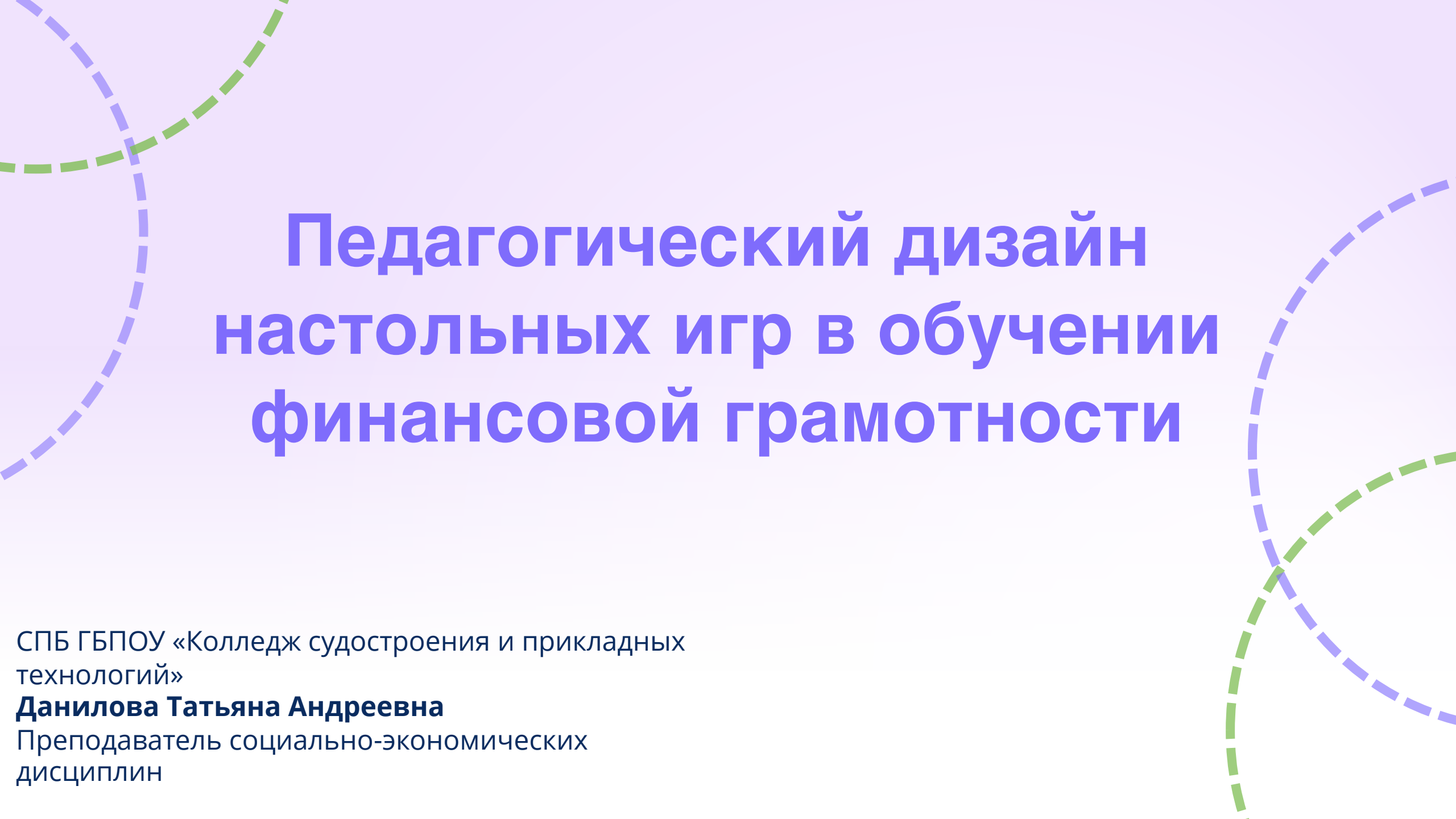
Правда: Проанализируйте и расскажите, какие комплекты вы сами собираете и насколько это для вас правильно

Действие: Выберите товар или услугу. Какие комплекты вы можете сделать в своих товарах и услугах? Дополнительно позаботьтесь о том, чтобы первую половину пути было легко пройти



1797

Спасибо за внимание!



Педагогический дизайн настольных игр в обучении финансовой грамотности

СПБ ГБПОУ «Колледж судостроения и прикладных технологий»

Данилова Татьяна Андреевна

Преподаватель социально-экономических дисциплин

ПЛАН ДОКЛАДА

- 1** Настольная игра в обучении: развитие подхода
- 2** Элементы игры
- 3** Педагогический дизайн в игровой среде
- 4** Создание и применение настольных игр по финансовой грамотности

1. Настольная игра в обучении: развитие подхода



Настольная игра – игра, основанная на манипуляции небольшим набором предметов, которые могут целиком уместиться на столе или в руках играющих

СОЦИАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

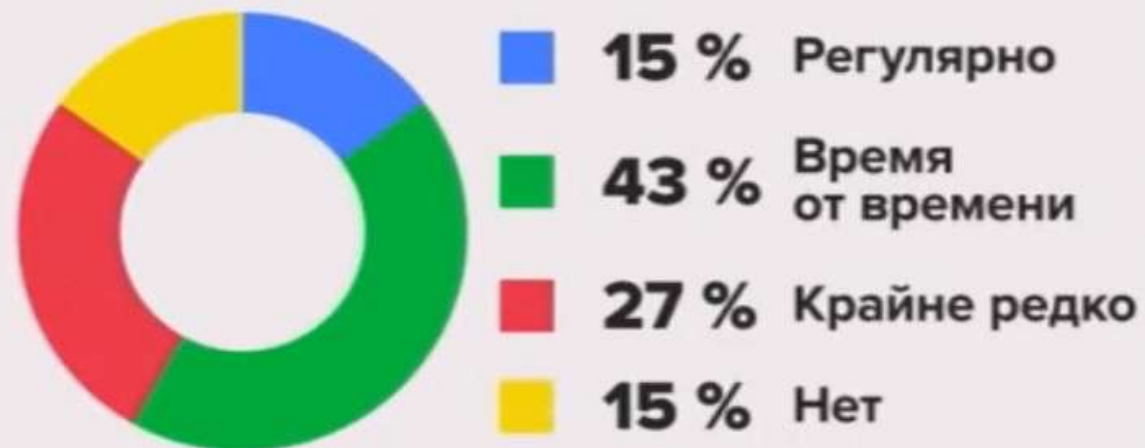
- Изменение форматов обучения детей
- Изменение досугового времени взрослых
- Андрагогика и внутрикорпоративное обучение
- Развитие рынка образовательных игр

СФЕРЫ ПРИМЕНЕНИЯ

- Медицина
- Тимбилдинг
- Развитие навыков общения
- Образование

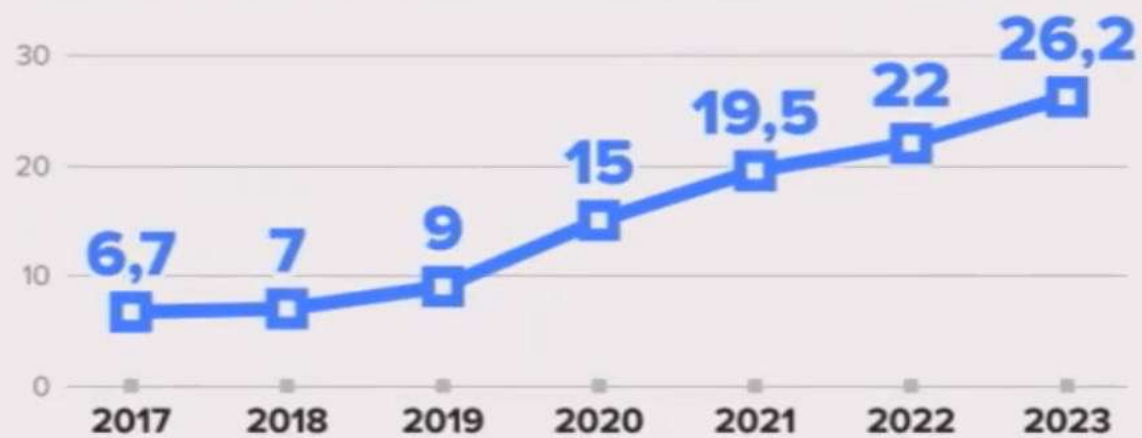
ИГРАЕТЕ ЛИ ВЫ В НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ?

ДОЛЯ ОПРОШЕННЫХ



Источник: Институт общественного мнения

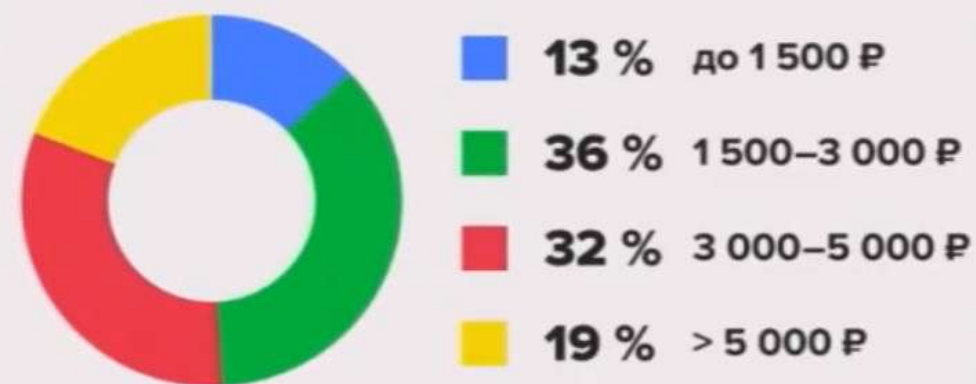
РЫНОК НАСТОЛЬНЫХ ИГР В РОССИИ, МЛРД Р



Источники: Hobby World, «Бизнес Аналитика»

СРЕДНИЙ ЧЕК НА ПОКУПКУ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

ДОЛЯ ОПРОШЕННЫХ



Источники: Hobby World, «Т-Ж»

Ключевые термины



Серьезные игры (Serious Games) – это игры, созданные для образовательных целей, выходящих за рамки простого развлечения. Они направлены на развитие конкретного навыка.

Обучение на основе игр (Game-based learning) - это использование игр как средства обучения. Обычно это игры, созданные для других целей, но которые могут быть использованы педагогами в образовательных контекстах.

Геймификация – это привнесение аспектов игрового дизайна в процесс обучения. Сюда входят такие функции, как:

- Получение значков
- Использование системы баллов
- Попадание в списки лидеров
- Сбор других наград

Ключевые принципы GBL

Среда учащихся
(Learner
empowerment)

Понимание
(Understanding)

Решение
проблем
(Problem solving)



2. Элементы игры

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ИГРОКА

МЕХАНИКА ИГРЫ

- Текущее состояние системы
- Оценка состояния для принятия решений
- Игроки выполняют действия
- Обратная связь от игры / элемент везения, удачи

ДИНАМИКА И ЭСТЕТИКА ИГРЫ

- Жанр
- Сюжет
- Визуал
- Сеттинг (игра как история)







Игровые механики делятся на разные типы:



- Выставление рабочих
- Размещение (выкладывание) тайлов
- Драфт (выбор карт)
- Аукцион
- Голосование
- Выбывание
- Кинь и двинь
- Асимметрия
- Тайная расстановка
- Контроль области
- Составление колоды
- Торговля
- Комбинации (сети)
- Тайные цели
- Союзы, партнерства

Игры, в которых используются наиболее простые механики – популярнее и распространеннее, так как они не требуют много времени для разбора правил в большой компании

2. Элементы игры

С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ СОЗДАТЕЛЯ

ГРАНИЦЫ ИГРЫ

- Тема и правила
- Роли в игре
- Конечные и промежуточные цели

ХОД ИГРЫ

- Действия
- События
- Этапы
- Условия окончания
- Текущее состояние

ХОЛИСТИКА

- Игровая сессия (часть игры)
- Метагейминг (что происходит между играми)

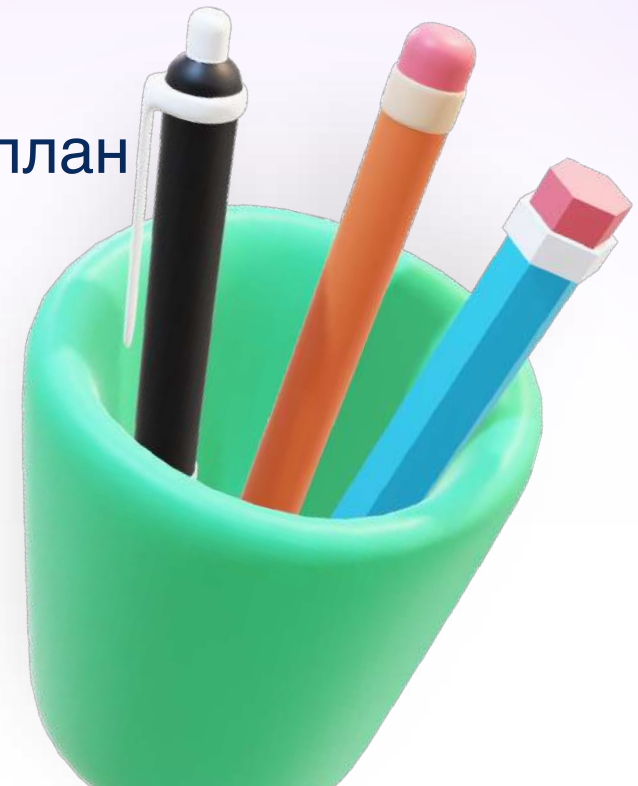
СТРУКТУРА

- Интерфейс
- Игровые элементы
- Игроки
- Игровое время

3. Педагогический дизайн в игровой среде

Вопросы, которые стоят перед педагогическим дизайнером настольных игр:

- Создание заданий, которые актуальны для игровой среды
- Сохранение образовательных результатов при изменениях в процессе создания игры
- Возможность внедрения образовательных игр в учебный план
- Оценка в игровых условиях
- В учебной игре могут участвовать учащиеся-игроки с различной степенью подготовки



Как оценивать результаты обучающихся?

Определение параметров оценки – главный этап

- Баллы
- Рейтинги
- Уровни
- Внешнее оценивание по окончании игры
- Анализ результатов
- Сравнение



4. Создание и применение настольных игр по финансовой грамотности

Настольная игра «Финансовые бои»

1. Игровое поле
2. Игральная кость
3. 200 карточек с вопросами
4. 6 фишек – для перемещения участников
5. 36 фишек – для правильных ответов

от 2 до 26 игроков



КАРТА ОБОЗНАЧЕНИЙ

- РИСКИ И МОШЕННИЧЕСТВО
- ЗАЩИТА ПРАВ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ
- ЛИЧНЫЕ ФИНАНСЫ
- ДЕНЬГИ
- БАНКИ
- НАЛОГИ



КАРТА ОБОЗНАЧЕНИЙ

- НАЛОГИ
- БАНКИ
- ДЕНЬГИ
- ЛИЧНЫЕ ФИНАНСЫ
- ЗАЩИТА ПРАВ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ
- РИСКИ И МОШЕННИЧЕСТВО

Бросайте кубик ещё раз и



Фишки для перемещения участников
(персонажи были созданы благодаря нейросети
Kandinsky 3.0 – Sberbank)



36 фишек компетенций – для правильных
ответов



КОМАНДА 1



КОМАНДА 2



КОМАНДА 3



КОМАНДА 4



КОМАНДА 5

БАЛЛЫ

БАЛЛЫ

БАЛЛЫ

БАЛЛЫ

БАЛЛЫ

- Чат-бот с вопросами

Ссылка: FinMaster_Gamebot



Вы можете перемещаться в любом направлении по линиям игрового поля, далее – по внешнему кругу (после которого опять вернуться на линии колеса, чтобы достигнуть центра).

4. Создание и применение настольных игр по финансовой грамотности


Банковский Alias

Цель игры - правильно объяснить термин или понятие другим членам своей команды, используя различные формы общения (мимика, вербальные, графическое описание) за отведенное время.

Количество игроков: неограниченно

Общая продолжительность: от 40 до 60 минут



 Часть рисунка с идентификатором отношения rld3 не найдена в файле.



4. Создание и применение настольных игр по финансовой грамотности

Кодовые имена

Цель игры - это командная игра, в которой капитаны шпионских организаций помогают своим отыскать всех тайных агентов

Количество игроков: от 2 до 8 человек

Общая продолжительность: от 15 до 30 минут



“ “ Игра - школа жизни и практика развития

С.Л. Рубинштейн

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!

Почта для связи: tanya.valensik@yandex.ru

ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ: ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОПРАКТИК В ПРЕПОДАВАНИИ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ



ПИСАНКА СВЕТЛАНА АНАТОЛЬЕВНА
Доцент экономического факультета ЮФУ, к.э.н.,
Региональный координатор ФСМЦ по Ростовской области

КАКИЕ ПОДХОДЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИ В УЧЕБНОМ ГОДУ 2023 – 2024?



1

ЕСТЬ БИЗНЕС-ИДЕЯ – ЕСТЬ ЦИФРОВОЙ СПОСОБ ЕЕ УПАКОВКИ

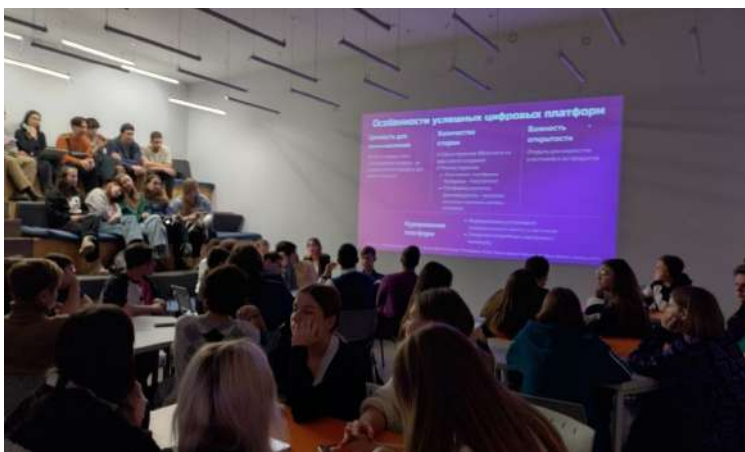
- Знакомим с теоретическим аспектами: что такое платформа? какие есть платформенные бизнес-модели? какое количество сторон? какие есть этапы создания платформы?
- Применяем полученные знания на практике: работа в команде по созданию проекта сервиса по заданным критериям.
- Важно: будет интересно, если привязать выполнение задания к актуальному событию.

2

В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ ПРЕДЛАГАЕМ КВИЗЫ

- Составляют квизы преподаватели для студентов в рамках учебных пар по дисциплине «Финансовая грамотность» и заседаний СНО «Экономическая культура и финансовая грамотность».
- Разрабатываем квизы под запрос компаний – партнеров экономического факультета ЮФУ.
- Составляют квизы студенты для студентов в рамках заседаний Научного центра факультета «Эконом олимп»

ОПИСАНИЕ КЛИЕНТСКОГО ОПЫТА И ОПИСАНИЕ КЛИЕНТСКОГО ОПЫТА: РАБОТА В КОМАНДАХ



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ И ЗАЩИТА

- ✓ 30-40 минут – работают в командах по несколько человек.
- ✓ Демонстрация результатов на экране



КОМФОРТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

- ✓ Компьютерный класс не нужен – у студентов есть смартфоны и ноутбуки.
- ✓ Презентацию делать не надо - заполнение Google таблицы по заданному шаблону.



ПОЩРЕНИЕ ЛУЧШИХ

- ✓ Награждение лучших команд.

КВИЗЫ ПО ФИНАНСОВОЙ ГАРМОТНОСТИ



ПЛАТФОРМА

✓ myQuiz



ГДЕ ПРОВОДИМ КВИЗЫ?

- ✓ МУАМ «Финансовая грамотность»
- ✓ СНО «Экономическая культура и финансовая грамотность»
- ✓ По заказу компаний-партнеров (АО «Альфа-Банк»)



ПОЧЕМУ УДОБНО?

- ✓ Заходят со смартфонов
- ✓ Интересные вопросы
- ✓ Работа индивидуально/в команде
- ✓ Чувство командности/соперничества

ПРИМЕРЫ ВОПРОСА ИЗ КВИЗА, РАЗРАБОТАННОГО ПО ЗАКАЗУ АО «АЛЬФА-БАНК»



- 1 В современном мире ЭТО становится относительно массовой практикой в периоды кризисов или высокой инфляции. Например, в Москве летом 2023 года мониторинг 122 универсамов показал, что этой практике подверглось 87% ассортимента молочной продукции и 97% ассортимента круп. Но эта практика очень старая: еще в Средневековье, когда торговая прибыль и ростовщичество порицались как грех, в ответ на сокращение урожая зерна торговцы вынуждены были не повышать цены на хлеб, а ...

Вопрос: Догадавшись, какие два слова пропущены, ответьте: что делали торговцы в Средневековье и практикуют компании в современном мире?

Ответ: *уменьшают вес/ уменьшают объем/ уменьшение веса/ уменьшение объема/шrinkфляция*

Составлено по материалам ЭКОНС. – URL: <https://econs.online/?ysclid=lxodtgvkrm366224312>



ПРИМЕРЫ ВОПРОСА ИЗ КВИЗА, РАЗРАБОТАННОГО ПО ЗАКАЗУ АО «АЛЬФА-БАНК»



2 Финансовые продукты, сочетающие азарт и сбережения, имеют богатую историю – как минимум с конца XVII века, когда подобная идея была реализована в Великобритании. В конце XIX века французский правовед Анри Леви-Ульманн отмечал, что их можно найти на большинстве финансовых рынков Европы, в том числе в Германии, Австрии, Испании, Италии, Греции, Швеции, Швейцарии. А в 2010 г. один банк из страны Латинской Америки решился на эксперимент: за каждые 50 песо (около 4\$ на тот момент), зачисленные на депозит, банк выдавал вкладчику ЭТО. Эксперимент привел к росту количества депозитов и уровня сбережений, который сохранялся несколько лет.

Вопрос: Как Вы думаете, что выдавал банк своим вкладчикам?

Ответ: лотерейный билет / лотерейные билеты

Составлено по материалам ЭКОНС. – URL: <https://econs.online/?ysclid=lxodtgvkrm366224312>



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



ПИСАНКА СВЕТЛАНА АНАТОЛЬЕВНА

+7 (928) 627-20-00 spisanka@sfedu.ru



Активные методы обучения при изучении финансовой грамотности: опыт СПбГЭУ

*Доцент кафедры финансов СПбГЭУ
к.э.н. Жилюк Дмитрий Александрович*



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

*2018 год – создание Учебно-методического центра по
повышению финансовой грамотности и развитию
инициативного бюджетирования.*

<https://unecon.ru/umc-fgirib>

The screenshot shows the website for the Center for Financial Literacy and Development of Initiative Budgeting (UMC FGIRIB) at Saint-Petersburg State University of Economics. The page features a header with the university logo and name, a navigation menu, and a main content area with a title, introductory text, and a list of activities. A sidebar on the right contains contact information and buttons for 'About the center', 'News', and 'Educational programs'. A QR code is visible on the right side of the page.

in English

Версия для слабовидящих

Об университете ▾ Поступающим ▾ Студентам ▾ Магистратура ▾ Аспирантура ▾ Наука ▾

Главная → Об университете → Научные и учебные центры → Учебно-методический центр по повышению финансовой грамотности и развитию инициативного бюджетирования (УМЦ ФГиРИБ)

Учебно-методический центр по повышению финансовой грамотности и развитию инициативного бюджетирования (УМЦ ФГиРИБ)

Версия для печати

Учебно-методический центр по повышению финансовой грамотности и развитию инициативного бюджетирования создан [приказом](#) ректора Университета 30 августа 2018 г.

Основной целью деятельности Центра является содействие повышению уровня финансовой грамотности граждан и развитию инициативного бюджетирования.

Основными направлениями деятельности Центра являются:

1. Организация и проведение дополнительных образовательных программ и мероприятий в сфере финансового просвещения граждан.
2. Организация и проведение конференций, иных научно-практических мероприятий по вопросам повышения финансовой грамотности граждан и развития инициативного бюджетирования.
3. Научно-исследовательская, экспертная и информационно-публицистическая деятельность по повышению финансовой грамотности и развитию инициативного бюджетирования.

Директор центра: [Иванова Наталья Георгиевна](#), доктор экономических наук, профессор

Контактная информация

Адрес: 191023, Садовая улица, д. 21, а. 3022

dept.fcgirib@unecon.ru

О центре

Новости

Образовательные программы

Новости университета

- [Сотрудничество СПбГУ и Потсдамского университета](#) →
- [Студентка СПбГУ – стипендиатка Французского правительства](#) →

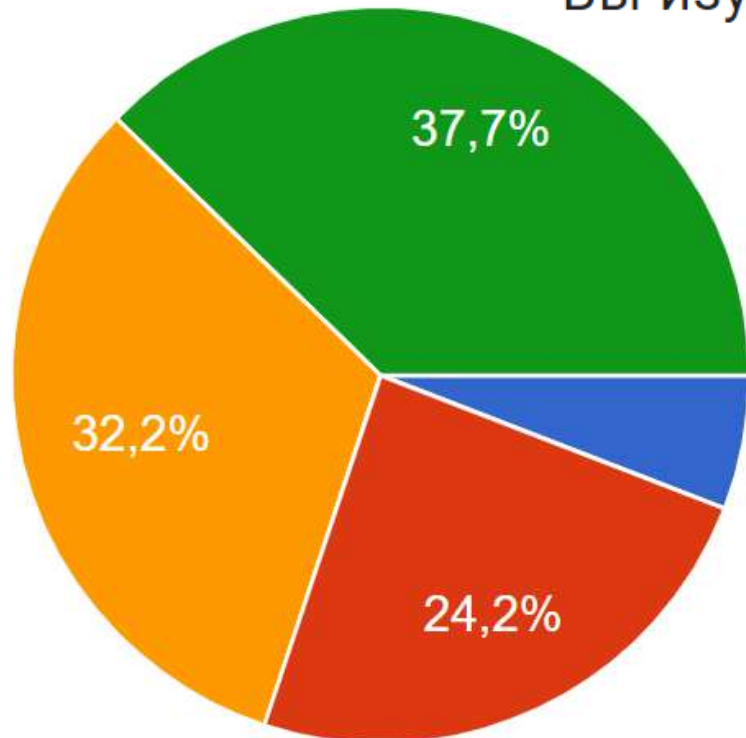


WWW.UNECON.RU



Несмотря на проводимые мероприятия опрос студентов, сделанный в 2024 году показал что у большинства из них в школе финансовую грамотность либо совсем не изучали, либо она была слабо представлена.

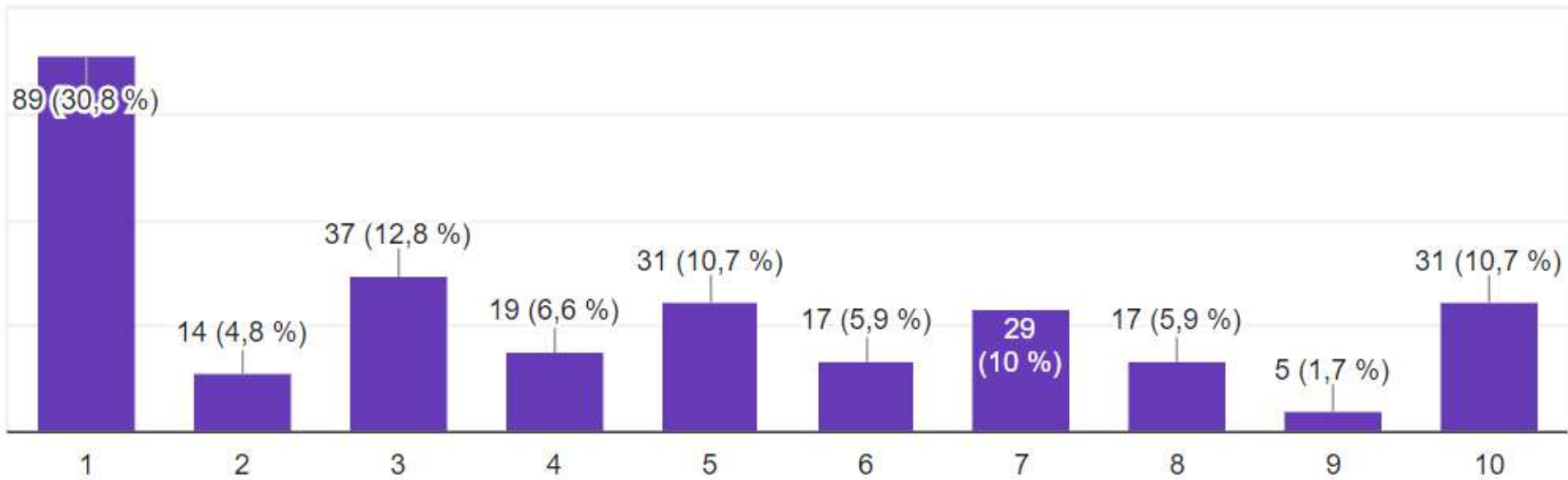
Вы изучали финансовую грамотность в школе?



- Да, были дополнительные занятия
- Да, были элементы финансовой грамотности в различных предметах (экономика, математика, обществознание и т.п.)
- Было что-то но очень мало
- Не было совсем



Насколько были полезны уроки по финансовой грамотности в школе по 10-ти бальной шкале?





Студенты хотят изучать финансовую грамотность



Многие студенты начинают самостоятельную жизнь, отделившись из привычного домашнего хозяйства родителей и многим не хватает знаний и навыков в области личных финансов.



Финансовая грамотность – живая дисциплина. Её освоение требует нестандартных подходов и четкой связи с повседневной жизнью.

Освоение финансовой грамотности более актуально на начальных курсах:



- Нет общеэкономической основы даже у будущих экономистов*
- Разный уровень начальных знаний*



Есть мотивация и время – до диплома ещё далеко



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

*С чего начать изучение
финансовой грамотности*



*С поиска ответов на
повседневные вопросы*

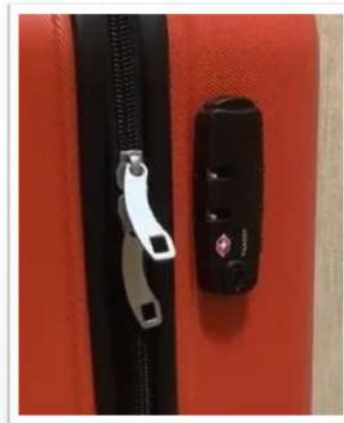


Как разумно экономить на покупках товаров длительного пользования

Задание: чемодан для отпуска

Сравнение

- Значит производители нашего чемодана совершили маленькую ошибку, которая говорит о неоригинальности товара







Как купить iPhone если есть только половина суммы?

restore: New Mac iPhone Watch iPad Аксессуары Каталог Подарки Привилегии Sale Сервисы

Ваш город Санкт-Петербург? Да Нет

Каталог / iPhone / iPhone 15 / Apple iPhone 15 dual-SIM 128 ГБ, розовый



Новинка · 0-0-6 · Гарантии · +2879 Баллов Плюса
23998 ₽ в слит

Apple iPhone 15 dual-SIM 128 ГБ, розовый

Доступно в рассрочку от 7 999 ₽/мес. Доступно в Trade-in

Цвет:

Память: 128 ГБ ~~256~~ ГБ ~~512~~ ГБ

Связь: dual-SIM SIM + eSIM

95 990 ₽ До +9599 бонусов

Добавить в корзину

Оплатить с Пэй € частями



Кейс «автомобиль»

Петр, владелец старой иномарки (более 10 лет) столкнулся с неожиданной проблемой: При прохождении очередного ТО ему объявили, что ему следует готовиться к дороговому ремонту. При рыночной стоимости автомобиля в 850000 рублей ремонт обойдется в 95000 рублей. Для покупки аналогичного нового автомобиля требуется 2500000 рублей, да ещё и страховка на новый автомобиль ежегодно будет съедать 150000 рублей. Для сравнения страховка на старый авто обходится Петру в 45000 рублей в год. Накопить на новый авто Петр сможет только через 3 года, если цены не подрастут, однако ремонт может потребоваться уже в ближайший год. Петр использует автомобиль для личных целей и не планирует на нем как-то зарабатывать.

Что можно посоветовать Петру?



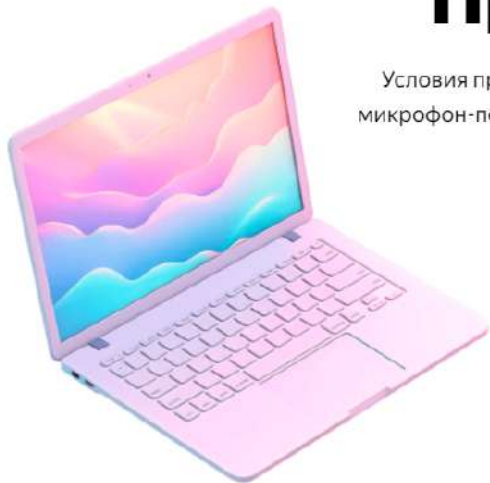
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

КАК ЗА СЕКУНДУ НАЙТИ НИЗКИЕ ЦЕНЫ — СУРОВЫЙ БАТЛ СИБИРИ И УРАЛА



Правила батла

Условия простые: выбрать ноутбук, посудомоечную машину и микрофон-петличку и уложиться в 100 тысяч рублей. Чья итоговая сумма будет меньше, тот и победил.





САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Разоблачаем рекламу финансовых продуктов



надоела
реклама





САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Разобрался сам – помоги другим.





Креативные проекты студентов

понедельник - мемодельник 🤖

всем привет!

тема недели - МОШЕННИЧЕСТВО 🤖

заряжайтесь настроением!

удачной и продуктивной недели 🤖



суббота - ребусы для ботов 🤖

все правильно, пора порассуждать и написать свои догадки!

готовы к 7 ребусам?)

а правильные ответы, как обычно ждите завтра 😊



четверг - нам важен твой ответ 🤖

итак, сегодня четверг, а значит пора пройти небольшие опросики

но прежде, чем мы начнём, у нас есть

!!! ВАЖНАЯ НОВОСТЬ !!!

теперь, у нас на канале появятся

! ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТИКИ !

как их увидеть ?

для этого нужно ответить на опрос, и тогда справа вверху, над ответами, появится лампочка, на которую можно нажать и вылетит фактик !

всем успехов! 🤖



Персонажи игры

1) Вася. Специализация: Рисковый, но опытный инвестор.
(бонус - выигрыши от инвестиций больше в 1,5 раза, уже имеет свой инвестиционный счет, не платит за обслуживание счета)

2) Сергей. Специализация: Отличник и Просто Умница.
(бонус - снижает количество получаемых очков недовольства вдвое, а также все понижения очков недовольства становятся больше в два раза)

3) Катя. Специализация: Трудоголик, который плохо учится.
(бонус - получает в 1,25 раза больше денег от обычной работы и 1,5 раз больше очков недовольства родителей)

4) Женя. Специализация: Надежный, но неопытный инвестор.
(бонус - проигрыши от инвестиций меньше в 2 раза, не платит за обслуживание счета, много читала про инвестиции, но еще не имеет свой инвестиционный счет)



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ



[Вернуться на главную](#)

<https://fondrabort.unecon.ru/>

ФОНД ПРОЕКТНЫХ РАБОТ СТУДЕНТОВ ФАКУЛЬТЕТА
ЭКОНОМИКИ И ФИНАНСОВ
И ФАКУЛЬТЕТА ИНФОРМАТИКИ
И ПРИКЛАДНОЙ МАТЕМАТИКИ



Цель проектной работы: разработка дополнительной образовательной программы по повышению финансовой грамотности, содействующей финансовому просвещению граждан.

Задача: создать проект — дополнительную образовательную программу повышения финансовой грамотности целевой аудитории с учетом ее специфики.

Заказчик: Учебно-методический центр по повышению инициативного бюджетирования Санкт-Петербургского государственного экономического университета (<https://unecon.ru/umc-igirib>)



ОТКРЫТЫЙ. МОЛОДЕЖНЫЙ. ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИЙ.

WWW.UNECON.RU



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Приглашаем к сотрудничеству

на факультете экономики и финансов проводится конкурс работ по финансовой грамотности среди студентов III курса в рамках изучения ими дисциплины «Финансы».

Целью конкурса являлось выявление лучших образовательных проектов студентов, овладевших знаниями и практическими навыками в сфере финансовой грамотности.

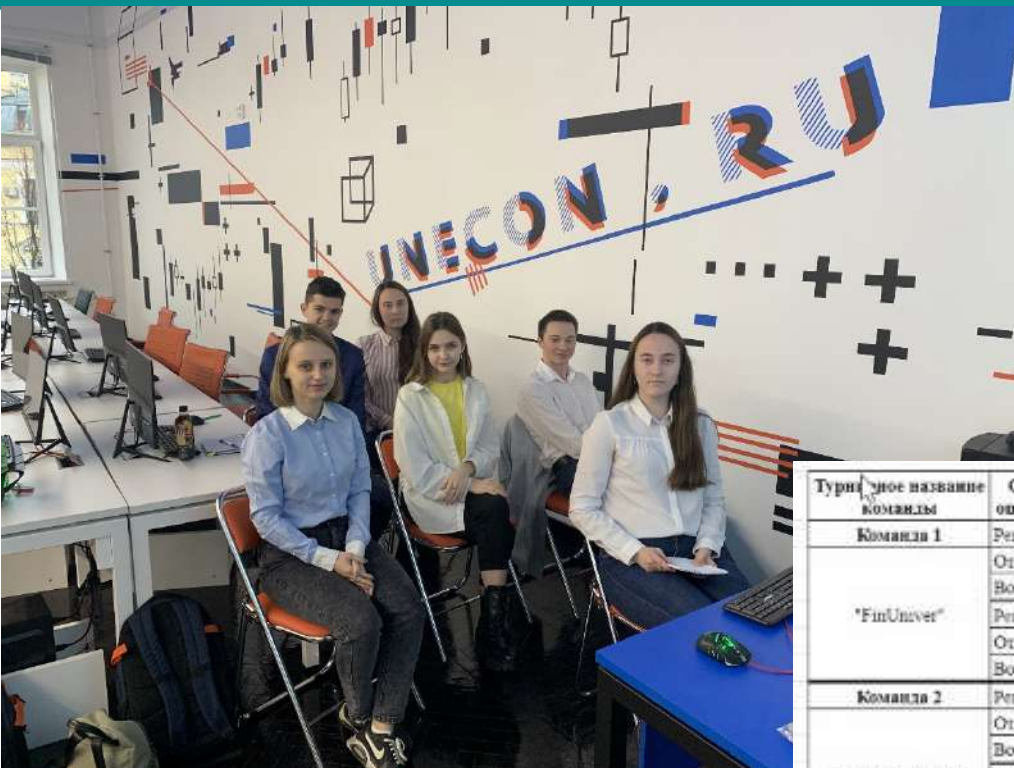




САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Олимпиада по финансовой грамотности МГУ





ВСЕРОССИЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ
ПО ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ

Турнирное название команды	Объекты оценивания	Поединки против команды 1	Поединки против команды 2	Поединки против команды 3	Штрафные баллы	Сумма баллов	Место в турнире
Команда 1 "FinUniver"	Решение		11,67	x		24	1
	Ответ	x	0 0 0	x x x			
	Вопрос		x x x	0 2 0			
	Решение		x	9,33			
	Ответ	x	x x x	0 0 3			
Команда 2 "Queens of finance"	Вопрос		0 0 0	x x x		14,33	3
	Решение	x		9,33			
	Ответ	x x x	x	0 0 0			
	Вопрос	0 0 0		x x x			
	Решение	0		x			
Команда 3 "Курчал-78"	Вопрос	x x x	x	0 0 0		16	2
	Решение	7		x			
	Ответ	0 2 0	x x x	x			
	Вопрос	x x x	0 0 0				
	Решение	x	8		x		
Вопрос	0 0 3	x x x					

Участие в ВЧФГ



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

*Участие в региональных и
федеральном конкурсах
проектов по представлению
бюджета для граждан*





Это может каждый.

Проведение контрольных точек в формате финансовых боев.

Организация учебной практики в формате проведения занятий по финансовой грамотности для школьников.

Универсальная формула оценивания 40/60



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Спасибо за внимание

*доцент кафедры финансов СПбГЭУ
к.э.н. Жилюк Д.А.
student3022@gmail.com*

WWW.UNECON.RU



ВОПРОСЫ



Анна Александровна Кольцова
Надежда Михайловна Старобинская
Татьяна Андреевна Данилова
Светлана Анатольевна Писанка
Дмитрий Александрович Жилюк

