



**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРЫ
«УМНОЕ СЧАСТЬЕ»**

Москва
ООО «ЦАЙТ», 2020 год

Интерактивно-подвижная игра по финансовой грамотности «Умное счастье» для детей в возрасте от 9 до 13 лет в формате соревнования между 4 командами по 4-5 человек с использованием интерактивного пола. Игра отрабатывает ключевые навыки грамотного обращения с личными финансами, планирования доходов и расходов. Соревнуясь, дети получают настоящее представление о личном бюджете, о формировании сбережений, учатся оценивать риски и свои финансовые возможности, вникают в правила пользования кредитами, уясняют, от чего зависит размер заработной платы.

Игра разработана на основе тренинг-игры «Не в деньгах счастье 9+»¹ с использованием технологии «ОСЗ. Умный пол»² для проведения групповых занятий по финансовой грамотности в игровой форме.

Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках «Конкурсной поддержки инициатив в области развития финансовой грамотности и защиты прав потребителей»

Сайт <https://happy-finance.ru/clever/>

Половникова А.В.

Сорокин А.А.

«Методические рекомендации по использованию игры «Умное счастье» в сфере образования, культуры и организации досуга, в деятельности организаций, работающих с целевой аудиторией детей в возрасте от 9 до 13 лет». М., 2020. 8 с.

© Министерство финансов Российской Федерации

КОМПАНИЯ «ЦАЙТ»

129329, г. Москва, ул. Ивовая, д. 1, корп. 1, ком. 220

Тел: +7 (499) 750 21 07/факс: +7 (499) 750 21 07, e-mail: admin@cajt.ru

Сайт: <http://cajt.ru/>

1 Разработана ООО «КАК Проект» в рамках договора FEFLP/FGI-4-2-02 «Тиражирование и распространение настольной игры «Счастье»; создание и распространение адаптированной версии игры для младшей аудитории – по мотивам игры «Счастье»»

2 Технология «ОСЗ. Умный пол» – интерактивный пол для проведения образовательных и развлекательных групповых занятий в детских садах и начальной школе. На пол проецируются вопросы и задания, а дети должны дать правильные ответы, наступая на соответствующий участок (поле) проецируемого изображения. Технология «ОСЗ. Умный пол» стала победителем международного конкурса технологических продуктов в образовании Edcrunch Award Product – 2018 в номинации «Лучший продукт в образовательном кластере». Технология «ОСЗ. Умный пол» (в составе: программный продукт «ОСЗ. Умный пол 1.7. Плеер», документация «ОСЗ. Умный пол 1.7. Руководство пользователя», документация «ОСЗ. Умный пол 1.7. Руководство по установке и настройке оборудования», документация «ОСЗ. Умный пол 1.7. Таблица подбора оборудования») предоставлена на правах неисключительной лицензии компанией ООО «АйТи Агентство ОСЗ» компании ООО «ЦАЙТ» для создания Игры и последующего отчуждения исключительных прав на нее Минфину России.

Содержание

Введение.....	4
Игра «Умное счастье» и организация образовательного пространства.....	6
Урочная деятельность.....	6
Внеурочная деятельность.....	7
Внешкольная деятельность.....	7
Алгоритм проведения игры и вариатность организации работы с игрой.....	8



Введение


В Указе Президента РФ от 07.05.2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» отмечена необходимость обеспечения «глобальной конкурентоспособности российского образования, вхождения Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования». Дальнейшее развитие сфер образования и культуры должно быть направлено на формирование функциональной грамотности на разных возрастных ступенях развития. Формирование функциональной грамотности на основе разного объема социального опыта, с нацеленностью на применение в реальной жизни – именно это становится основным трендом при разработке программ, рассчитанных на детские целевые аудитории. В структуре функциональной грамотности значимое место занимает финансовая грамотность.

Возраст 9-13 лет – особый возраст элементарной гражданской дееспособности и серьезной подготовки к возрасту 14-летия, когда объем дееспособности, а вслед за ним и реальный объем социальных практик, существенно расширяется. Включение детей в процесс активного формирования финансовой грамотности в возрасте 9-13 лет имеет психолого-педагогические особенности, что связано с созданием определенной образовательной среды. Особое место в этом процессе для данного возраста занимают игровые технологии. При этом среди игр выделяется сегмент игр, основанных на применении ИКТ.

Целью внедрения в образовательный процесс игры «Умное счастье» является создание условий для формирования финансово грамотного поведения у детей данного возраста. Встраивание игры «Умное счастье» в образовательное пространство позволяет достичь многих образовательных результатов³. Так, Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования содержит «портрет выпускника начальной школы» (п. 8 ФГОС НОО), в котором зафиксированы следующие характеристики:

- любознательный, активно и заинтересованно познающий мир;
- готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки перед семьей и обществом;
- выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни.

³ Образовательные результаты сформулированы с опорой на Федеральный государственный стандарт начального общего образования и Федеральный государственный стандарт основного общего образования



Обратим внимание, что формирование указанных качеств выпускника начальной школы напрямую связано с формированием основ финансовой грамотности учащегося, без которой нельзя говорить о полноценной социализации в обществе и о потенциальной безопасности жизнедеятельности в нем. Таким образом, формирование финансовой грамотности в контексте развития детей данного возраста преследует две основных цели – создание первичных представлений у всех учащихся о способах решения простых задач, связанных с финансами и закладка фундамента будущего финансово-грамотного поведения граждан.

Игра «Умное счастье» и организация образовательного пространства

Встраивание игры «Умное счастье» в образовательное пространство возможно в формате урочной, внеурочной и внешкольной деятельности детей. Остановимся на каждом из возможных форматов.

Финансовая грамотность имеет ярко выраженный метапредметный характер и не является проекцией определенной сферы научного знания. Вместе с тем требования по формированию финансовой грамотности нашли свое отражение в нормативных документах, регламентирующих образовательное пространство школы и зафиксированных в Федеральных государственных образовательных стандартах общего образования, и могут быть включены в образовательный процесс школы.

Урочная деятельность

Использование игры в начальной школе связано с возможностью ее встраивания непосредственно в изучение таких предметов, как «Окружающий мир», «Математика», «Технология». ФГОС НОО содержит целый ряд требований к образовательным результатам, которые могут успешно достигаться в рамках изучения вопросов финансовой грамотности по данным предметам.

Математика:

- использование начальных математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также оценки их количественных и пространственных отношений;
- приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач.

Окружающий мир:

- осознание норм здоровьесберегающего поведения в природной и социальной среде.

Традиционно в учебных материалах для начальной школы внимание уделяется развитию навыков здоровьесберегающего поведения в его природном проявлении. Освоение рационального, финансово грамотного поведения школьниками может и должно рассматриваться как освоение моделей здоровьесберегающего поведения в социальной среде.

Технология:

- получение первоначальных представлений о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества.

Этот образовательный результат может быть достигнут, к примеру, в рамках знакомства с вопросами о формировании семейного бюджета, знакомства с основами предпринимательства.

Использование игры также возможно и в основной школе. В первую очередь, это связано с изучением предметной области «Общественно-научные предметы». Так, например, изучение курса «Обществознание» предполагает:

- формирование у обучающихся личностных представлений об основах социальной ответственности;
- понимание основных принципов жизни общества, основ современных научных теорий общественного развития;
- приобретение теоретических знаний и опыта применения полученных знаний и умений для определения собственной активной позиции в общественной жизни, для решения типичных задач в области социальных отношений, адекватных возрасту обучающихся, межличностных отношений.

Внеурочная деятельность

Педагогический потенциал внеурочной работы школ позволяет использовать игру в рамках тематических недель (школы вводят практику недели финансовой грамотности), «сезонных» викторин, приуроченных к окончанию четверти / семестра, в рамках кружковой работы, а также классных часов (в том числе, предполагающих совместное проведение с родительским активом, например, в начальной школе).

Внешкольная деятельность

За рамками образовательной организации игра «Умное счастье» может быть использована на площадках детских городских лагерей, в работе организаций системы дополнительного образования для детей возраста 9-13 лет, в работе библиотек и других организаций культуры.

Любая форма, в рамках которой была использована игра «Умное Счастье», позволяет перенести полученные знания на самостоятельные действия детей возраста 9-13 лет, выражающиеся в финансово грамотных моделях поведения.

Алгоритм проведения игры и вариативность организации работы с игрой

Игра состоит из двух частей — разминки и основной игры — и рассчитана на 1 школьный урок (45 минут). Игра командная и носит соревновательный характер. Каждая команда должна состоять из 4-5 человек.

Программа с игрой устанавливается на компьютер и транслируется в форматах «для участников» и «для учителя». Помимо интерактивной части с проекцией на полу игра имеет пользовательский интерфейс для учителя — набор экранов с настройками для запуска и завершения игры, а также всплывающие по ходу игры подсказки с правилами игры.

Этап разминки предполагает работу с тематической викториной. Разминка может рассматриваться как необязательный элемент, но на данном этапе решаются, в том числе, вопросы мотивации к будущему участию в игре, к более осознанному включению в процесс изучения вопросов финансовой грамотности. Количество вопросов в викторине можно регулировать, всего викторина содержит 10 вопросов.

В ходе подготовки к игре определяется состав и название команд. Состав команды – до 5 человек. Учитель вводит название каждой команды на стартовом экране в специально разработанной форме и запускает игру. Далее первая команда приступает к выполнению своего первого задания.


Этап основной игры достаточно подробно и наглядно описан в [видеопрезентации](#), которая предложена разработчиками.

В ходе состязания каждая команда должна найти правильный выход из трех жизненных ситуаций нарастающей сложности, которые связаны с проявлением финансовой грамотности учащимися.

Каждое задание решается строго за пять действий — пять действий по количеству участников команды. Игроки в игре выступают в роли «фишек». Сначала все команды по очереди решают задания первого уровня, затем второго уровня и, наконец, третьего. Если в команде меньше участников, то один игрок может совершить несколько действий.

Помимо формирования финансовой грамотности по ходу игры решаются вопросы формирования коммуникации, сотрудничества и развития творческого потенциала у учащихся, а также принятия самостоятельных решений.

Каждая команда, выполняя разнообразные задания, ищет наиболее эффективные решения жизненных задач. Типичные ситуации, с которыми работают ученики, могут быть связаны со следующими разделами финансовой грамотности: планированием бюджета (доходами и расходами), распределением финансовых ресурсов (личные сбережения), использованием финансовыми и банковскими услугами (кредиты).



Цель игры – получить максимальное количество победных очков («счастья»), что и определяет команду-победителя.

Перед проведением игры учителю необходимо ознакомиться со следующей документацией:

- руководством пользователя;
- технической документацией по настройке и запуску игры;
- правилами игры «Умное счастье»;
- [видеопрезентацией](#) об игре.

За счет интерактивного, игрового формата обучения, помимо трансляции важной информации, игра способствует развитию у детей коммуникативных навыков, лидерских качеств, умения взаимодействовать в команде. Задания внутри уровня выпадают автоматически случайным образом, но не повторяются у разных команд, поэтому игра представляет множество вариантов прохождения.