



МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ



Методические материалы «Игротека по финансовой грамотности» подготовлены в рамках Государственной программы Алтайского края «Повышение уровня финансовой грамотности населения в Алтайском крае»

Методические материалы «Игротека по финансовой грамотности» / авт.-сост. М.Е. Блок, Н.В. Колпакова. – Барнаул: КАУ ДПО «АИРО имени А.М. Топорова», 2021 – 32 с., фото.

Методические материалы «Игротека по финансовой грамотности» содержат описание комплектов игр по финансовой грамотности для детей дошкольного, школьного возраста и рекомендации по организации и проведению игротек по финансовой грамотности с детьми разного возраста.

Методические материалы адресованы воспитателям дошкольных образовательных организаций, педагогам общеобразовательных школ и центров помощи детям, оставшимся без попечения родителей.

ISBN

УДК
ББК

© КАУ ДПО «АИРО
им. А.М. Топорова», 2021.

Методические материалы «Игротека по финансовой грамотности»

Авторы-составители: Блок М.Е., Колпакова Н.В.

Дизайн и верстка Ротанова Н.Н.

Подписано в печать 21.10.2021 г. Формат 60х84/16. Тираж 100 экз. Заказ .

Отпечатано в типографии ОАО «Алтайский дом печати»,
656043, Барнаул, Б. Олонская, 28, т. (385-2) 63-79-71, e-mail: zakaz@adp.alt.ru

ЧТО ТАКОЕ ИГРОТЕКА ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ?

В современном образовании достаточно часто используются понятия: игротека, игровые технологии, игровая деятельность. Педагоги все больше отдают предпочтение интерактивным формам повышения мотивации и познавательной активности обучающихся.

Многие исследователи и практики образовательной системы указывают, что игра как вид деятельности претерпела множество изменений, авторы предлагают оригинальные механики, яркие компоненты игры, необычные сюжетные линии. Ежегодно выпускаются десятки новинок, призванные удивить игроков разного возраста и поразить их воображение.

Мы рассматриваем игротеку как комплект игр, предназначенных для организации игровой деятельности в обучении и воспитании на материале финансовой грамотности. Игротека по финансовой грамотности обеспечивает сотрудничество с родителями в процессе игрового взаимодействия, что позволяет объединить ресурсы семьи и образовательной организации в формировании финансовой культуры подрастающего поколения.

КОМПЛЕКТ ИГР ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Развивающие игры, разработанные специалистами лаборатории экономической педагогики КАУ ДПО АИРО им. А.М. Топорова, учитывают возрастные особенности детей старшего дошкольного и школьного возраста, а также позволяют формировать высшие психические функции детей (восприятие, память, внимание, мышление, речь) на содержании финансовых тем.



ИГРА «ФИНАНСОВЫЙ КВАДРАТ»

Набор игры включает: 5 цветowych полей и 45 карт по темам (по 9 на каждую): «Деньги», «Магазин», «Работа», «Банк», «Семейный бюджет».

Содержание игры направлено на формирование финансовой грамотности в процессе ознакомления игроков с базовыми экономическими понятиями: «деньги», «монеты», «банкноты», «электронные деньги», «валюта», «товар», «цена», «труд», «профессия», «банк», «банкомат», «семейный бюджет», «доходы», «обязательные расходы», «необязательные расходы» и др. Игра способствует развитию умения анализировать и классифицировать карточки по одному или нескольким признакам, осуществлять выбор и объяснять принятое решение.

Методика проведения игры может быть организована в трех вариантах: «Собери поле», «Найди связь» и «Финансовый пасьянс».

Правила игры: играть могут 2 и более человек. Возможна индивидуальная игра и в парах (в этом случае за одним игровым полем играют два ребенка).

Ведущий (взрослый или ребенок) раздает каждому участнику или группе тематическое игровое поле, на котором они будут раскладывать карты на определенную финансовую тему.



■ Вариант 1. Собери поле

Ведущий берет в случайном порядке карту и показывает игрокам. Игроки определяют, подходит ли им карта к тематическому полю и если да, то подают сигнал: «Карте место». Забирая карту на свое поле, игрок объясняет свой выбор, например: «Я беру карту с изображением «чека», потому что это имеет отношение к магазину». Выигрывает тот, кто быстрее всех собрал свое игровое поле.

■ Вариант 2. Найди связь

Ведущий перемешивает поля игроков тематической картинкой вниз и раздает каждому игроку по 1 карте в случайном порядке, которую игроки размещают на своем игровом поле. Далее ведущий продолжает открывать по одной карте и показывать всем игрокам. Каждый игрок смотрит на карту, которую открывает ведущий и быстро подает сигнал: «Карте место». Если игрок определил логическую связь и объяснил свой выбор, то карта остается на его игровом поле. Например: «Я выбираю карту «монеты» и добавляю ее к имеющейся у меня карте «банкноты», потому что это «деньги». Если игрок не смог объяснить свой выбор, то карта возвращается ведущему. Выигрывает тот, кто набрал на своем поле 9 карт.

В игре могут применяться штрафные санкции, когда игрок не может объяснить свой выбор, он пропускает ход. Это повышает ответственность игроков во время подачи сигнала «Карте место».

■ Вариант 3. «Финансовый пасьянс»

В игре нет ведущего. Колода карт размещается посередине стола. Игроки по очереди берут по одной карте и определяют, подходит ли им карта к тематическому полю.

Если карта подходит, то игрок кладет карту на игровое поле и объясняет свой выбор. Если карта не подходит, то она возвращается во вторую колоду в центре стола, а ход переходит к следующему игроку.



ИГРА «Я И МОИ ПОТРЕБНОСТИ»

Набор игры включает: 3 поля и 45 карт по темам: «Личные потребности девочки», «Личные потребности мальчика», «Семейные потребности».

Игра способствует развитию аналитических способностей, проявлению умения соотносить личные потребности с предметами и осуществлять выбор. Содержание игры направлено на формирование финансовой грамотности в процессе ознакомления игроков с понятиями: «личные потребности», «потребности семьи», «потребности материальные и духовные», «потребности и желания» и др.

Правила игры: играть могут 1-3 человека и не более 6 (при игре вдвоем на одном поле).

Ведущий (взрослый или ребенок) раздает каждому участнику или паре игроков изображения мальчика, девочки и семьи, а также тематическое поле, на котором они будут собирать карты на определенную тему: «Личные потребности девочки», «Личные потребности мальчика», «Потребности семьи». 42 карты изображением вниз размещаются в центре стола или находятся у ведущего, который будет открывать каждую карту и показывать всем участникам.

Игра может быть организована в трех вариантах: «Определи потребности», «Потребности материальные и духовные» и «Потребности – желания».



■ Вариант 1. Определи потребности

Ведущий (взрослый или ребенок) раздает каждому участнику или паре игроков изображения мальчика, девочки и семьи, а также игровое поле, на котором они будут собирать карты на определенную тему: «Личные потребности мальчика», «Личные потребности девочки», «Потребности семьи». Колода из 42 карт перемешивается и размещается в центре стола изображением вниз.

Ведущий берет в случайном порядке карту и показывает участникам. Игроки определяют, подходит ли им карта к тематическому полю и если да, то подают сигнал: «Моя потребность». Забирая карту на свое поле, игрок формулирует предложение и обосновывает свой выбор. Например: «Средства гигиены необходимы девочке для ухода за своим телом» или «Канцелярские товары нужны мальчику для проявления творчества». Выигрывает тот, кто первым собрал на своем игровом поле 8 карт (помимо изображения, которое выдал ведущий в начале игры) и обосновал свой выбор.

■ Вариант 2. Потребности материальные и духовные

Ведущий перемешивает колоду из 45 карт и изображением вниз размещает их в центре стола. В случайном порядке он берет карту и показывает игрокам. Участники должны определить к какому виду потребностей может быть отнесено изображение и объяснить свой выбор. Например, карта «домашние питомцы» может быть отнесена участниками, как к материальным потребностям (мы разводим собак, продаем их и увеличиваем семейный доход), так и к духовным (мы отвозим корм в питомник, кормим бездомных собак, чтобы улучшить их жизнь). Карта передается игроку только в том случае, если участник представил четкое обоснование. Выигрывает тот, кто первым собрал на своем игровом поле 9 карт.

■ Вариант 3. «Потребности – желания»

Ведущий заранее убирает из колоды карточки с изображениями: мальчика, девочки и семьи. Остальные 42 карты перемешивает и размещает в центре стола, изображением вниз. Одной паре игроков предлагается собрать на своем поле «Потребности», а другой – «Желания». Ведущий в случайном порядке берет карту и показывает участникам. Игроки смотрят на карту и быстро подают сигнал – «Потребность!» или «Желание!» Например, когда игроки видят карту «продукты питания», они определяют, что это потребность. А когда ведущий открывает карту «самокат и ролики», забрать должны участники, которые собирают поле «Желания». По окончании игры взрослый помогает детям сделать вывод, чем отличаются потребности от желаний. Если игроки не верно определили карту, то она остается у ведущего или в общей колоде помещается вниз. Выигрывает тот, кто первым набрал на своем поле 9 карт.



ИГРА «ФИНАНСОВЫЙ ПЛАНШЕТ»

Комплект игры состоит из деревянного планшета и набора вкладышей с изображениями, отражающими, «доходы» и «расходы» семьи.

Содержание игры способствует ознакомлению с базовыми финансовыми понятиями «доходы», «расходы», «семейный бюджет», обеспечивает формирование способности соотносить выбираемое изображение с экономическим термином и давать объяснение своему выбору.

Правила игры: в игру могут играть 2 и более человек.

Методика проведения игры может быть организована в четырех вариантах: «Собери свой планшет», «Кто быстрее соберет», «Объясни и передай другому» и «Найди ошибку».

■ Вариант 1. Собери свой планшет

Перед детьми расположены планшет и вкладыши изображением вниз. Ведущий (в роли которого может выступать педагог или ребенок), поднимает вкладыш и показывает игрокам. Дети рассматривают изображение и сообщают свою версию соотнесения вкладыша на поле планшета. Например, вкладыш с изображением бабушки и дедушки с купюрами и банковской картой ребенок предлагает разместить на поле планшета «Доходы», поясняя, что они получают пенсию и это «Доход» семьи. Если версия устраивает ведущего, он оставляет вкладыш на планшете игрока,

если нет – то возможность объяснения переходит другому игроку. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не закроет полностью все ячейки планшета.

■ Вариант 2. Кто быстрее соберет

Перед каждым ребенком расположен планшет и в центре изображением вниз разложены вкладыши. По сигналу ведущего начинает игру тот, кому выпал первый ход (по считалочке). Игрок берет любой вкладыш, давая объяснение. Если ведущий принимает версию, то игрок берет следующий вкладыш и так до тех пор, пока ход не перейдет к другому игроку (в случае, если первый игрок дал не точное объяснение своего выбора). Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не закроет полностью все ячейки планшета.

■ Вариант 3. Объясни и передай другому

Каждый игрок, у кого в руках планшет, представляет свой вариант объяснения одного из вкладышей на определенном месте, среди «доходов» или среди «расходов». Например, вкладыш с изображением родителей с деньгами в руках может быть отнесен как к доходам, так и к расходам. При первом варианте будет объяснение о том, что они получили заработную плату, а при втором, что они составили список товаров, приготовили нужную сумму для покупок и отправились в магазин. Так планшет переходит от одного игрока к другому, пока не закончатся объяснения всех вкладышей, размещенных в разных ячейках.

■ Вариант 4. Найди ошибку

Ведущий (педагог) располагает вкладыши на планшете таким образом, чтобы ребенок/дети смогли заметить явное несоответствие. Например, вкладыш с изображением коммунальных расходов расположен в ячейке доходов. Ребенок/дети указывает на ошибку и дает свое объяснение.



ИГРА «ФИНАНСОВЫЙ АГЕНТ»

Комплект игры представляет собой набор карточек с финансовыми ситуациями и позволяет в игровой форме развивать творческое мышление, внимательность, память, умение правильно задавать вопросы.

Правила игры: в игре могут участвовать 2 и более игрока.

Каждый игрок выступает в роли финансового агента, которому предстоит разгадать финансовую историю.

Участники выбирают ведущего. Ведущий – «финансовый агент» берет карточку и читает финансовую историю и вопрос, не показывая игрокам ответ. Задача игроков – разгадать, что произошло в финансовой истории и ответить на вопрос. При этом игроки могут задавать ведущему вопросы, на которые он может отвечать: «да», «нет», «не знаю».

Игрок, разгадавший финансовую историю, забирает карточку себе.

Новую карточку берет следующий игрок по часовой стрелке, который становится ведущим – «финансовым агентом». В конце игры игроки подсчитывают количество набранных карточек. Выигрывает игрок, разгадавший больше всех финансовых историй.

ИГРА «ФИНАНСОВЫЕ МНЕМОКАРТЫ»



Комплект игры представляет собой специальный набор из 44 тематических иллюстраций: 12 карт (6 пар) по теме «Деньги», 16 карт (8 пар) по теме «Семейный бюджет. Доходы» и 16 карт (8 пар) по теме «Семейный бюджет. Расходы».

Содержание игры позволяет в занимательной форме развивать внимание, память, мышление, детско-взрослое игровое взаимодействие и обеспечивает формирование финансовой грамотности в процессе ознакомления игроков с базовыми экономическими понятиями: «деньги», «монеты», «банкноты», «банковские карты», «семейный бюджет», «доходы», «расходы» и др.

Правила игры: в игру могут играть 2 и более игроков, начиная со старшего дошкольного возраста.

Методика проведения игры может быть организована в трех вариантах: Классический вариант, Найди «Деньги» (найди «Расходы», найди «Доходы»), «Копилка».

■ Вариант 1. Классический вариант.

Ведущий раскладывает набор карт по одной из тем, картинками вниз. Карточки размещаются в случайном порядке, чтобы рядом не оказались две одинаковые. Игроки ходят по очереди. Каждый переворачивает любые две карточки, стараясь найти пару. Если изображения совпали, игрок забирает

ет карточки себе. Далее он имеет право делать следующий ход, пока ему не попадутся разные изображения, тогда ход переходит к следующему игроку.

■ **Вариант 2. Найди «Деньги» (найди «Расходы», найди «Доходы»)**

Ведущий перемешивает карты из разных наборов (можно использовать 16 и 32) и раскладывает картинками вниз, сохраняя условие размещения двух одинаковых изображений удаленно друг от друга. Каждый игрок переворачивает только по одной карточке. Как только на столе появится пара, соответствующая теме, самый быстрый и внимательный игрок должен, как можно быстрее, закрыть рукой ту из двух карточек, которая была открыта первой и прокричать: «Нашел!» / «Нашла!». После этого он забирает пару себе. Если игрок закрыл рукой не ту карточку, то он должен вернуть в коробку одну из выигранных пар карточек (если они у него есть). Игра продолжается до тех пор, пока на столе есть не раскрытые карты. Выигрывает тот, кто набрал карточек больше всех.

■ **Вариант 3. «Копилка»**

Ведущий делит колоду пополам таким образом, чтобы все карточки в каждой стопке были разными. Одна половина карт – «копилка» размещается отдельно. Другая колода выкладывается рядами, картинками вниз, это – «деньги». Первый игрок переворачивает сначала одну карту из «копилки», а затем одну из любого ряда «деньги». Если изображения совпали, то игрок забирает пару карт себе. Если карта «деньги» не совпала, то она переворачивается обратно и ход переходит другому участнику. Так игроки, по очереди, переворачивают по одной карточке из рядов «копилка» и «деньги». Игра заканчивается, когда вся «копилка» будет разобрана.

ИГРА «ФИНАНСОВЫЙ ЛОГОПОЕЗД»



Набор игры включает: макет деревянного поезда с десятью вагонами на подставках, 60 карточек (по 10 на каждую тему): «Что такое деньги и откуда они взялись?», «Характеристика денег. Защита от подделок», «Деньги России и других стран», «Откуда в семье деньги?», «Семейный бюджет», «Семейные сбережения и инвестиции».

Содержание игры направлено на формирование финансовой грамотности в процессе ознакомления игроков с базовыми экономическими понятиями: «деньги», «монеты», «банкноты», «бюджет», «доходы», «расходы». Игра способствует развитию умения сравнивать и группировать изображения финансовых терминов, устанавливать причинно-следственные связи и формулировать логические высказывания на финансовые темы, тренировать память.

Правила игры: в игру могут играть 1-2 и более человек (подгруппа – не более 10). Ведущий размещает на столе паровоз и выставляет вагоны с пустыми окнами.

Игра имеет 4 варианта проведения: «Собери состав», «Найди связь между вагонами», «Групповой рассказ по теме», «Восстанови состав поезда».

■ **Вариант 1. Собери состав**

Ведущий объявляет игрокам тему. Каждый игрок получает карточку из одного набора по теме, которую он будет

вставлять в окно вагона и ставить его в общий состав поезда, объясняя логическую связь. Например, я выставляю свой вагон с изображением «аверса» после вагона с изображением «реверса», потому что это другая сторона монеты.

■ Вариант 2. Найди связь между вагонами

Ведущий выставляет вагоны с окнами, в которых карты из разных тем. Игроки по очереди выходят, выбирают любой вагон, ставят его за теми, которые уже выставлены и называют логическую связь с предшествующим вагоном.

■ Вариант 3. Групповой рассказ по теме

Ведущий выставляет макет с паровозом и предлагает название рассказа, который будут сочинять все вместе, дополняя предложения друг за другом. Далее, каждый участник выходит и, по очереди, выставляет свой вагон с картой в окне, продолжая дополнять общую историю.

■ Вариант 4. Восстанови состав поезда

Ведущий выставляет полный состав поезда, при этом обучающиеся произносят, какой финансовый термин в окне поезда. Затем ведущий просит ребят закрыть глаза и переставляет вагоны местами (убирает вагоны из состава). После этого, дети открывают глаза и тот, кто первым увидел изменения, выходит и восстанавливает состав поезда.



ИГРА «УПРАВЛЯЙ РАСХОДАМИ!»



Комплект игры представляет собой 2 специальных набора карточек с тематическим изображением и описанием заданий. Первый набор отражает тему «Семейное путешествие», состоит из 20 карточек – иллюстраций и трех карточек с заданием. Второй набор на тему «День рождения» состоит также из 20 карточек – иллюстраций и трех карточек с заданиями.

Содержание игры обеспечивает формирование финансовой грамотности в процессе ознакомления игроков с понятиями «потребности», «расходы», «экономия бюджета» и позволяет в занимательной форме развивать умение осуществлять анализ, соотносить потребности, планировать расходы при достижении цели в процессе командного взаимодействия.

Правила игры: в игру могут играть 2-6 человек (дети и родители).

1 этап игры: На первом этапе игры участники команды не взаимодействуют друг с другом – все действия происходят индивидуально. Ведущий (в роли которого может выступать родитель или ребенок) раскладывает одну карточку с надписью «важно» вверх стола и одну карточку с надписью «неважно» вниз стола, чтобы получился столбик с пустым пространством посередине – там игроки будут располагать выбираемые предметы и услуги по степени важ-



ности. Остальные 18 карт размещаются изображением вниз в доступном для всех игроков месте и отдельно располагаются карточки с условиями заданий. Как только весь реквизит подготовлен, и игроки заняли свои места за столом им предлагается прочитать условие задания 1. Далее первый участник команды (которого определили по считалочке) берет одну из 18 карточек, молча располагая её между карточками «важно» и «неважно», ближе к одной из них, в зависимости от того, насколько считает свой выбор важным либо менее важным для выполнения условия. Затем то же самое делает следующий по очереди игрок (по часовой стрелке). Допустим, игроку номер 1 досталась карточка, которую он считает самым важным предметом для достижения цели, размещая ее вплотную к карточке «важно». Игрок номер 2 считает свой выбор важнее и тоже располагает её ближе к карточке «важно», а если карточка первого игрока размещена впритык, то он размещает на одном уровне, не пере-

двигая предыдущий выбор. Это продолжается до тех пор, пока на поле не окажутся все 18 карточек, расположенных по степени важности.

2 этап игры: Участникам игры предлагается коллективно обсудить, как лучше расположить карточки на шкале приоритетности для достижения цели при соблюдении ограниченности бюджета. Участники зачитывают условие задания 2. После принятия командного решения, выбирается спикер, который будет представлять результаты работы.

3 этап игры: Участникам игры предлагается осуществить экономию бюджета для достижения цели, выполнив условие задания 3. После принятия группового решения, выбирается спикер, который представляет результаты работы и объясняет, почему команда решила осуществить именно такой выбор.





ИГРА «ФИНАНСОВОЕ ДОМИНО»

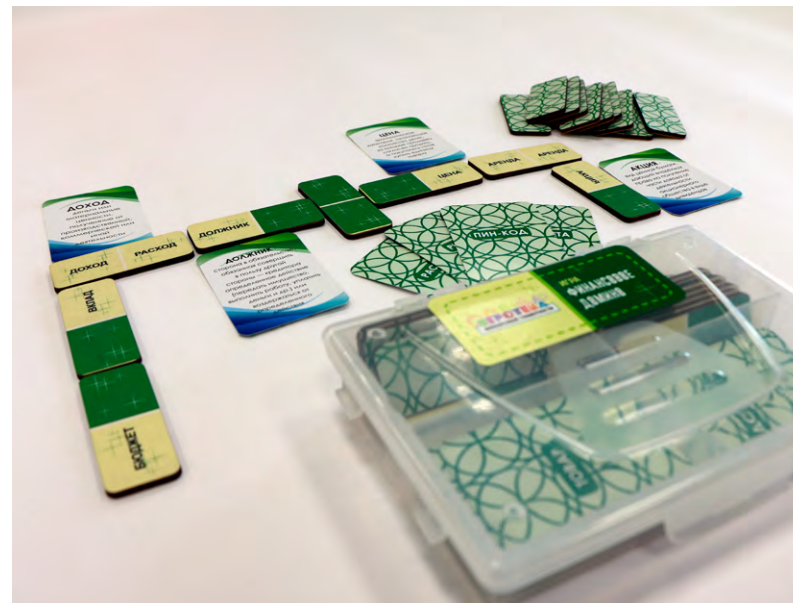
Набор игры включает: 30 деревянных фишек, разделенных на 2 половины с названиями понятий и 35 карточек с их объяснением из словаря.

Содержание игры направлено на формирование финансовой грамотности в процессе взаимодействия с базовыми экономическими понятиями. Игра способствует развитию умения анализировать и соотносить понятия по определенному признаку, осуществлять выбор и предлагать вариант толкования терминов.

Правила игры: играть могут 2-4 человека. Суть игры заключается в том, чтобы выстроить логическую последовательность из фишек с названиями финансовых терминов. Ведущий сообщает игрокам о существующей в игре системе соединения фишек, которые могут быть соединены половинками друг с другом в том случае, если имеют одинаковые буквы в конце слова и начале, например: бартер – рубль или пустые половинки.

■ Классический вариант

Ведущий или любой игрок на основе считалочки раздает по 5 фишек, остальные убирая в общее поле (резерв). Право первого хода у игрока с фишкой – дублем: «аренда – аренда» или двумя пустыми половинками. Затем начинают



ходить по очереди остальные игроки, подставляя фишки, которые могут быть соединены друг с другом. После того, как фишка выставлена, игрок дает свое объяснение слову и берет карточку с трактованием этого слова с тем, чтобы соотнести правильность представленного варианта с описанием из словаря. Если играющий просто выставил фишку в общую цепь, то он зарабатывает 0,5 балла. Если предложил определение понятию, близкое к варианту на карточке – то получает еще 1 балл. Если же игрок представил не точное определение, то он получает 0,5 балла. Таким образом, каждый игрок за один ход может заработать от 0,5 до 1,5 баллов. Когда у игрока, чей ход должен быть следующим, нет нужной фишки, он берет ее из резерва. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все фишки в резерве.

Выигрывает тот, кто первым произвел все соединения, предложил точные варианты определений и набрал больше всего баллов.

■ Вариант «Блиц»

В игре участвуют 4 игрока. Ведущий раздает участникам по 6 фишек. Правого первого хода также принадлежит обладателю фишки-дубля. Если у двух-троих игроков одновременно оказались на руках дубли, то первым ходит тот, у кого фишка «аренда-аренда». Особенность этого варианта игры в том, что игрок имеет право сделать несколько ходов подряд, если у него на руках имеются фишки с подходящими вариантами соединений. Кроме этого, он делает объяснения финансовым терминам и его результат за каждый ход составляет 2 балла (соединение фишек – 1 и трактование понятия – 1 балл). Например, ходящий положил фишку: алтын-номинал, а у него еще есть 2 фишки: лимит-торг и грош, он выкладывает их, дает определения и может заработать за один ход 8 баллов (при точном объяснении 5 понятий). Следующий ход передается игроку слева (по часовой стрелке). Игра завершается, как только все фишки из резерва окажутся на руках, и кто-то из игроков «избавится» от всех своих фишек.



ИГРА «СКАЖИ ИНАЧЕ»

Комплект игры представляет собой набор из 40 карточек, на каждой из которых 6 финансовых терминов (всего 240 терминов), не требует специальных атрибутов, ее можно использовать вдвоем и в группе.

Содержание игры обеспечивает формирование финансовой грамотности в процессе игрового взаимодействия и позволяет в занимательной форме развивать словарный запас, сообразительность, эрудицию, умение слушать, объяснять и предлагать варианты решения.

Правила игры: играть могут 2 и более игроков, в том числе, целый класс.

Объяснения предлагаются одной команде или всем участникам. При этом можно использовать синонимы и антонимы, не допускается объяснение на иностранном языке, нельзя использовать часть разгадываемого слова/словосочетания, а также однокоренных слов, (например, к слову «страхование» нельзя использовать для объяснения слово «страховщик»). Если в словосочетании отгадано только одно слово, то далее при объяснении можно использовать это слово. Слова должны быть угаданы в той форме, в которой они заданы на карточке (единственном или множественном числе, части речи).

■ Вариант «Объясни команде!»

Игроки объединяются в пары или команды (не более 6 человек). Ведущий чертит на доске или на листе ватмана турнирную таблицу, в которой будет в ходе игры фиксировать баллы.

Раунд	Команда 1	Команда 2	Команда 3	Команда 4
1				
2				
№				

Ведущий (на основе считалочки или жребия) определяет очередность команд, затем перетасовывает колоду карт и приглашает игрока от команды, которая будет «объяснять» первой.

Игроки команды договариваются о том, кто будет объяснять слова, а кто будет отгадывать. Игрок от команды выходит и берет одну карту, на которой представлены 6 финансовых терминов.

Ведущий засекает время и по его сигналу игрок начинает объяснять финансовые термины своей команде в течение одной минуты. За отведённое время нужно объяснить, как можно больше слов. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Как только заканчивается время, ведущий говорит «Стоп!». Если объяснение прервано на середине, другие команды могут попытаться его отгадать и заработать 1 балл. Карточки, которые были выбраны игроками, убираются из игры, и ход передается следующей команде. За каждое не отгаданное или пропущенное слово (если игрок не может объяснить слово, он может его пропустить) команда получает 1 штрафное очко.

Выигрывает та команда, которая наберет больше всего баллов. Количество раундов (игровых кругов) определяется и согласовывается участниками до начала игры.

■ Вариант «Пойми меня!»

Игроки играют каждый за себя. Перед началом игры участники чертят турнирную таблицу на листе бумаги, в которой будут в ходе игры фиксировать баллы.

Раунд	Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок №
1				
2				
№				

Игроки договариваются, кто начинает игру первым. Игрок берет карточку и в течение 1 минуты объясняет другим участникам финансовые термины. За каждый правильный ответ игроку начисляется 1 балл. Также 1 балл начисляется и тому, кто отгадал слово. Затем ход переходит игроку, сидящему слева. Выигрывает тот игрок, который наберет больше всего баллов. Количество раундов (игровых кругов) определяется и согласовывается участниками до начала игры.



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «44X4»

Комплект игры представляет собой набор карточек с финансовыми ситуациями и позволяет в игровой форме развивать творческое мышление, внимательность, память, умение правильно задавать вопросы.

Правила игры: в игре могут участвовать 2 и более игрока.

Каждый игрок выступает в роли финансового агента, которому предстоит разгадать финансовую историю.

Участники выбирают ведущего. Ведущий – «финансовый агент» берет карточку и читает финансовую историю и вопрос, не показывая игрокам ответ. Задача игроков – разгадать, что произошло в финансовой истории и ответить на вопрос. При этом игроки могут задавать ведущему вопросы, на которые он может отвечать: «да», «нет», «не знаю».

Игрок, разгадавший финансовую историю, забирает карточку себе.

Новую карточку берет следующий игрок по часовой стрелке, который становится ведущим – «финансовым агентом». В конце игры игроки подсчитывают количество набранных карточек. Выигрывает игрок, разгадавший больше всех финансовых историй.

Комплект игры: игровое поле; колода карт с заданиями 4-х уровней сложности – 160 шт.; карточки «деньги» – 70 шт. (1 Р. – 30 шт.; 5 Р. – 40 шт.); набор цветных фишек игроков –



64 шт. (по 16 шт. каждого цвета); фишки игрока – 16 штук одного цвета: для четырех тематических секторов и четырех уровней; кубик с цветными гранями для выбора тематического сектора.

Игра в занимательной форме позволяет познакомиться с историей финансов и основными понятиями из мира финансов, проверить свои знания об основных правилах ведения семейного (личного) бюджета и финансовой безопасности, оценить роль финансовых институтов в экономике семьи и возможности создания собственного бизнеса.

Правила игры.

В игре принимают участие 4 игрока или 4 команды по 2 человека в каждой.

Игроки играют поочередно, бросая кубик.

За неверный ответ или нерешенную карточку начисляются штрафные баллы.

Игра оканчивается, когда игрок / команда занимает тематический сектор полностью. Выигрывает та команда / игрок, которая набрала больше баллов.

Карточки 1-го уровня: верно / неверно и выбери вариант ответа. Карточки 2-го уровня: открытые вопросы по финансовой грамотности. Карточки 3-го уровня: объясни финансовое понятие и нарисуй. Карточки 4-го уровня: финансовые задачи.

Подготовка к игре: на поле разложены все карточки в колоды по уровням и по тематическим секторам «Деньги», «Семейный бюджет», «Финансовая безопасность», «Собственный бизнес».

Всем игрокам / командам выдается стартовый капитал (каждому 44 рубля) и фишки – каждому по 16 штук одного цвета.

Ход игры.

Карточки с заданиями перемешиваются и раскладываются в колоду по уровням и тематическим секторам.

Игроки / команды договариваются об очередности ведения игры. С помощью кубика игрок определяет тематический сектор. Четыре цветных грани кубика соответствуют одному из секторов (зеленый – «Деньги», желтый – «Семейный бюджет», розовый – «Собственный бизнес», синий – «Финансовая безопасность»), грань – «Бросай еще!», «Грустный смайл» – пропускаешь ход.

Игрок выбирает уровень карточек тематического сектора, на который выпал кубик:

Уровень 1 «Верно / неверно», «Выбери вариант ответа» – самый лёгкий, карточка дает 1 балл (1 рубль). На представление ответа дается 1 минута. За правильный ответ на задания «верно / неверно» и «выбери вариант ответа» игрок / команда получает 1 балл. Ответ зашифрован в Q-коде.

Уровень 2 «Открытые вопросы» – карточка дает 2 балла (2 рубля). Задания 2-го уровня представляют собой открытые вопросы. За 1 минуту игроку / команде нужно дать ответ. Ответ зашифрован в коде.

Уровень 3 «Объясни», «Нарисуй» – карточка дает до 6 баллов (6 рублей). Выбрав 3 уровень, игроки команды до-

говариваются о том, кто будет объяснять слова, а кто будет отгадывать. Если игроки играют каждый за себя, то объясняет игрок, который бросал кубик, а угадывает следующий по кругу игрок. За 1 минуту нужно объяснить 6 слов / словосочетаний одной карточки. При объяснении не допускается использование части разгадываемого слова / словосочетания, а также однокоренных слов. Можно использовать синонимы и антонимы. Если в словосочетании отгадано одно слово, то далее при объяснении это слово можно использовать. Слова должны быть угаданы в той форме, в которой они заданы на карточке. Когда время выполнения задания заканчивается, производится подсчет правильно угаданных слов. За каждое отгаданное слово / словосочетание дается 1 балл. Также подсчитываются неотгаданные слова, за них игроки / команда получают штрафные баллы – за каждое слово / словосочетание минус 1 балл (1 рубль).

В случае, если выпало задание «Нарисуй», игроки команды договариваются о том, кто будет рисовать, а кто будет отгадывать. Если игроки играют каждый за себя, то рисует игрок, который бросал кубик, а угадывает следующий по кругу игрок. За 1 минуту нужно угадать, что игрок рисует. Если ответ дан верный, оба игрока / команда получают 3 балла (3 рубля).

Уровень 4 «Финансовые задачи» – карточка дает 4 балла (4 рубля). За 1 минуту команде / игроку нужно решить задачу и дать ответ. Ответ зашифрован в юркоде.

Игрок / команда, первой отвечая правильно на карточку уровня, становится «хозяином» уровня. В ходе игры другие участники, в случае, если дали неправильный ответ на карточку данного уровня, отдают «хозяину» плату в размере стоимости уровня.

Игра оканчивается тогда, когда игрок / команда занимает весь тематический сектор. Производится подсчет баллов (денег), выигрывает тот игрок / команда, которая набрала больше баллов.

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОТЕКИ ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

Организацию Игротеки по финансовой грамотности возможно начинать со старшего дошкольного возраста. Курс по финансовой грамотности реализуется во многих дошкольных образовательных организациях с детьми, начиная с 5 лет. Педагогам важно исходить из принципа доступности игр дошкольникам в данный момент: во время организованной или самостоятельной деятельности, исходя из личных интересов или по инициативе взрослых.

Проведение Игротеки желательно организовывать в занимательной форме, на эмоциональном подъеме. Важно привлекать малоактивных детей в игровое взаимодействие, поощряя их самостоятельность, поддерживая интерес и любознательность.

Детям старшего дошкольного возраста могут быть предложены такие игры: «Финансовый квадрат», «Я и мои потребности», «Финансовый планшет», «Финансовые мнемокарты», «Финансовый логопоезд».

Дети могут сами выбрать себе игру, объединиться со сверстниками. При этом педагоги могут предлагать детям игры по мере освоения тем по финансовой грамотности.

Старшие дошкольники, участвуя в Игротеке, учатся делать выбор, принимать решение и представлять его другим. В процессе игрового взаимодействия у них воспитывается потребность участвовать в деятельности, требующей интеллектуальной активности.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в игровую деятельность, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками. В игровой мо-

дели учебного процесса проблемная ситуация создаётся через игровую ситуацию: основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности происходит в условно-игровом плане.

Игротека по финансовой грамотности начальной школы содержит игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря экономических понятий, формированию умения выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их. В процессе Игротеки у младших школьников развиваются умения отличать реальные явления от нереальных, владеть собой, формируется связность речи, быстрота реакции на слово, фонематический слух, смекалка и др.

При проведении Игротеки с детьми младшего школьного возраста могут быть использованы такие игры: «Финансовый планшет», «Финансовые мнемокарты», «Финансовый логопоезд», «Управляй расходами!».

Особенность Игротеки по финансовой грамотности **в среднем и старшем школьном возрасте** заключается в том, что игры подростков нацелены на самоутверждение в обществе, развитие коммуникативных навыков. Применение Игротеки способствует финансовой адаптации и социализации школьников, развитию их собственного желания к ответственному финансовому поведению, вовлечению молодежи в социальную активность, формированию навыков самоконтроля финансового поведения.

При проведении Игротеки с детьми среднего и старшего школьного возраста могут быть использованы такие игры: «Управляй расходами!», «Финансовое домино», «Скажи иначе», «Финансовый агент», настольная игра «44x4».

Педагогам, организующим игротеку по финансовой грамотности, необходимо:

- выделить время и место для игровой деятельности с учетом индивидуально-психологических и возрастных особенностей участвующих детей;
- учесть степень развития игровых компетенций участников (наличие игрового опыта);
- учитывать содержание игрового материала и уровень освоения детьми тем по финансовой грамотности;
- соблюдать рекомендации СанПиН по организационным условиям игры.

Игротека позволяет участникам потренировать себя в командной работе и, в тоже время, проявить индивидуальность. В процессе игрового взаимодействия формируется соревновательный дух, взаимоуважение, способность выслушивать мнение других детей, умение формулировать аргументы и доносить до участников игры.

Игротека выступает пространством успешной социализации обучающихся, объединяя интересы детей разного возраста. Педагогам, организующим взаимодействие в условиях разновозрастной группы важно учитывать индивидуально-психологические особенности воспитанников, дифференцированно осуществлять отбор заданий и обеспечивать комфортную атмосферу в процессе игровых действий. Кроме того, целесообразно продумать способы обучения участников освоению роли ведущего – игротехника из числа детей, имеющих опыт игры, хорошо знающих правила, умеющих организовать игровое взаимодействие. Для этого могут быть использованы элементы наставничества, на основе передачи опыта «старший – младшему».

Игротека по финансовой грамотности может быть использована для организации образовательного досуга детей, в процессе обучения финансовой грамотности индивидуально, в паре, в малой группе в образовательной организации, а также рекомендована для финансового воспитания в семье.