

Российская Федерация
Белгородская область
Грайворонский городской округ
**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ
ГРАЙВОРОНСКОГО
ГОРОДСКОГО ОКРУГА**
309370, г.Грайворон, ул. Мира, 19
тел/факс: 4-52-58,
E-mail: grajw_rono@mail.ru
от 18 мая 2022 года №1568
на № _____ от _____

**Руководителям
общеобразовательных и
образовательных учреждений**

О направлении методических рекомендаций

Уважаемые руководители!

Управление образования администрации Грайворонского городского округа направляет материалы победителя муниципального конкурса профессионального мастерства «Учитель года -2022», лауреата регионального этапа «Учитель года - 2022», Моисеевой Елены Александровны, для методической помощи педагогам.

Приложение: в электронном виде.

С уважением,

**Начальник
управления образования**



В.Безгодько

Милушкина Татьяна Николаевна
8(47261)4-62-94

Управление образования администрации Грайворонского городского округа

**Развитие финансовой грамотности через использование
игровых технологий на уроках обществознания и
во внеурочное время**

Автор опыта:
Моисеева Елена Александровна,
учитель истории и обществознания
МБОУ «СОШ с УИОП» города Грайворона

г. Грайворон
2021 г.

Содержание:

Раздел I. Информация об опыте.....	3
Раздел II. Технология реализации опыта.....	9
Раздел III. Результативность опыта.....	12
Библиографический список.....	15
Приложение к опыту.....	17

Раздел I. Информация об опыте.

1. Условия возникновения опыта.

Автор опыта, Моисеева Елена Александровна, работает в МБОУ «Средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением отдельных предметов» г. Грайворона учителем истории и обществознания 7 лет. Специалист располагает для работы всеми современными средствами обучения, так как в школе имеется доступ в Интернет, создана необходимая материально-техническая база, соответствующая нормам СанПиНа.

В данном общеобразовательном учебном заведении наполняемость классов-комплектов колеблется в пределах от 15 до 30 человек. Социальную среду населения города Грайворона составляют семьи служащих, врачей, учителей, рабочих и частных предпринимателей. Как следствие этого – обучающиеся имеют разный уровень учебной мотивации, познавательного интереса, стремления к саморазвитию.

Развитие современной рыночной экономической системы предъявляет к участникам социума необходимость в узконаправленных знаниях, участие в накопительных, ипотечных, страховых компаниях. Такая необходимость сказывается и на учителя современной школы. Современные игровые технологии, используемые учителем в школе, помогают сконструировать ситуации, которые в дальнейшем позволят им применять полученные знания и умения для решения собственных жизненных задач.

Автор опыта применил в своей деятельности диагностическое исследование по определению исходного уровня финансовой грамотности обучающихся на основе социологического исследования «Индекс финансовой грамотности», разработанный совместно МинФинком России и Всемирным банком (Приложение №1). Было выявлено, что большинство учащихся 7Б класса (2018/2019 учебный год) имеют низкий уровень развития финансовой грамотности.

№	Критерии оценивания	Группа D (низкий уровень)	Группа C(средний уровень)	Группа B(выше среднего уровень)	Группа A (высокий уровень)
1	Индекс Знания	42 % (8 чел.)	47 % (9 чел.)	11% (2 чел.)	0% (0 чел.)
2	Индекс Навыки	53% (10 чел.)	26% (5 чел.)	21% (4 чел.)	0% (0 чел.)
3	Индекс Установки	16% (3 чел.)	47% (9 чел.)	37 % (7 чел.)	0% (0 чел.)

Проанализировав результаты проведенной диагностики, автор опыта выявила, что обучающиеся затрудняются:

- понимать самые распространенные финансовые продукты (вклады и займы);
- понимать понятия доходности и рисков;

- принимать взвешенные финансовые решения в повседневной жизни;
- понимать необходимость соблюдения разумного баланса трат и сбережений.

Для преодоления финансовых барьеров автор опыта поставил перед собой целью поиск путей повышения уровня финансовой грамотности на уроках обществознания и во внеурочное время через включение обучающихся в игровые технологии. Использование на уроках обществознания игровых технологий позволяет обучающимся моделировать жизненные ситуации, связанные с решением важнейших финансовых задач, а также способствуют росту мотивации школьников к учению.

2. Актуальность опыта

Становление современного информационного общества предъявляет новые требования к выпускникам школы. Выпускник школы должен не только иметь определенные знания, но и уметь их применять в конкретных жизненных ситуациях.

Одним из приоритетов государственной политики является повышение уровня финансовой грамотности населения, что способствует укреплению благосостояния граждан и развитию современных рыночных отношений в сфере финансовых услуг. Распоряжением Правительства РФ в нашей стране с 2017 по 2023 год реализуется Стратегия повышения финансовой грамотности населения. В соответствии с обозначенной стратегией педагогический опыт автора представляется актуальным на сегодняшний день. Высокий уровень финансовой грамотности способствует обеспечению личной финансовой безопасности, помогает принимать оптимальные решения при управлении собственным бюджетом, осуществлять рациональный выбор финансовых продуктов, защищать свои права как потребителя финансовых услуг.

Подрастающее поколение необходимо подготовить к условиям современной рыночной экономики. Обучающиеся должны понимать основы рынка, особенности рыночных отношений, именно эти знания не только помогут будущим потребителям в различных жизненных ситуациях принимать взвешенные решения, но и будут способствовать поддержанию стабильности в рыночных отношениях страны. Так, повышение финансовой грамотности способствует привлечению долгосрочных инвестиционных ресурсов населения в экономику страны, а также обеспечению конкурентоспособности российского финансового рынка.

Следует не забывать и о том, что выпускникам школы необходимо пройти государственную итоговую аттестацию в форме ОГЭ, ЕГЭ. Среди обучающихся довольно популярен выбор обществознания для сдачи ОГЭ, ЕГЭ. Автор опыта, проанализировав КИМы по обществознанию, сделала вывод, что и на государственной итоговой аттестации по обществознанию от выпускников школы требуются финансовые знания и умения для решения заданий.

Анализ научной литературы, изучение передового педагогического опыта по данной теме позволяют выявить следующие **противоречия**:

- 1) между низким уровнем финансовых знаний обучающихся и необходимостью быстро адаптироваться в новых условиях современного общества;
- 2) между необходимостью развивать финансовую грамотность на уроках обществознания и во внеурочной деятельности и отсутствием реальных разнообразных ситуаций взаимодействия между учащимися;
- 3) между преобладанием всё еще традиционного подхода к содержанию и организации занятий по обществознанию и наличием потребности введения новых педагогических технологий (в том числе технологии геймификации) в обучение обществознания, как наиболее адекватных социальному заказу общества и современным целям образования.

3. Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в создании условий для развития финансовой грамотности на уроках обществознания и во внеурочное время в процессе применения игровых технологий.

4. Длительность работы

Работа по разрешению противоречий разделена на три этапа:

- 1 этап (2018-2019 учебный год) – аналитико-констатирующий, выявление и анализ проблем, определение целей, постановка задач, выбор методов их решения;
- 2 этап (2019-2020 учебный год) – апробационный, коррекция и реализация задач, методов и средств достижения целей;
- 3 этап (2020-2021 учебный год) – контрольно-рефлексивный, оценка результатов.

5. Диапазон работы

Охватывает организацию учебной деятельности по обществознанию в классах основной школы (7-9 классы) общеобразовательного уровня.

6. Теоретическая база опыта

Одна из важнейших задач современной школы – формирование и развитие функционально грамотных людей. Высокий уровень функциональной грамотности у учащихся предполагает способность эффективно участвовать в жизни общества, способность к саморазвитию, самосовершенствованию, самореализации. Термин «функциональная грамотность» метапредметный и значительно шире, чем «грамотность», в котором подразумевается умение читать и писать. Функциональная грамотность предполагает формирование таких компонентов, как математическая, читательская, финансовая, естественнонаучная грамотность и креативное мышление, которые находят свое отражение при изучении предметных дисциплин [9]. При изучении обществознания и экономики наиболее полно развивается финансовая грамотность у обучающихся.

Распоряжение Правительства Российской от 25 сентября 2017 года в нашей стране реализуется Стратегия повышения финансовой грамотности в

РФ на 2017 -2023. Целью Стратегии является формирование финансово грамотного поведения граждан, повышения уровня их финансовых знаний, обеспечения доступа граждан к достоверной и надежной информации о финансовых услугах, в том числе для эффективной защиты прав граждан в качестве потребителей финансовых услуг. Данная Стратегия определяет финансовую грамотность как результат процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге для достижения финансового благосостояния [17].

В условиях развивающейся рыночной экономики российскому обществу важны потребители с финансово грамотным поведением. Основы финансово грамотного поведения - сочетание финансовых знаний, установок, норм и практических навыков, необходимых для принятия успешных и ответственных решений на финансовом рынке и являющихся результатом целенаправленной деятельности по повышению финансовой грамотности [19].

Для формирования финансовой грамотности необходимо создать особую образовательную среду, причем не только на уроке, но и во внеурочное время.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин [20].

Главная цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр [4].

Г.К. Селевко характеризует дидактическую игру как метод обучения, способ передачи опыта старших поколений младшим [16]. В.А. Ситаров называет игру методом и формой обучения. В любом случае дидактические игры специально создаются и приспособляются для целей обучения. Существуют принципы дидактической игры[13]. В них заключены общие указания, правила, нормы, регулирующие процесс игры. Теоретики игры называют следующие принципы:

- 1) активности играющих школьников (проявление интеллектуальных и физических возможностей учащихся);
- 2) эмоциональности дидактической игры (проявляется в сильном воздействии игры на обучающихся);

3) индивидуальной направленности игры (отражает сугубо личное отношение школьника к игре, в которой наряду с интеллектуальными развиваются и иные качества);

4) коллективности (отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности);

5) целеустремленности (подчеркивает, что личные цели играющего должны совпадать с общими целями команды);

6) результативности (осознание итогов дидактической игры как конкретных достижений школьника в усвоении новых способов учебной деятельности)[2].

В современной педагогической науке представлено и классифицировано большое многообразие дидактических игр. Например, А.И. Сорокина разделяет дидактические игры по способу организации деятельности на: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры- беседы. Г.К. Селевко предлагает развернутую классификацию дидактических игр по нескольким параметрам:

- По виду деятельности: интеллектуальные, социальные, трудовые, психологические, релаксационные.
- По предметной области: математические, физические, химические, лингвистические, экономические, литературные и т. д.
- По этапу педагогического процесса: информационные, тренинговые, диагностические, обобщающие, контрольные.
- По характеру познавательной деятельности: репродуктивные, продуктивные, творческие.
- По игровой методике: драматизация, соревнование, ролевые, деловые.
- По количеству участников: индивидуальные, парные, групповые, коллективные.
- По времени проведения: занимающие часть урока, весь урок, лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года) [16].

Как особый вид дидактических игр исследователи выделяют ролевою игру. Ролевая игра – это одна из самых предпочитаемых детьми форм игровой деятельности. В дидактической ролевой игре реализуются многие функции: мотивационная, воспитательная, релаксационная и другие, но главной, конечно, является образовательная функция, которая и определяет место ролевой игры в учебном процессе. Ролевая игра претерпевает определенные изменения в зависимости от того, дети какого возраста в ней участвуют. Подростки хотят видеть смысл в своих действиях, поэтому ролевые игры, используемые для обучения этой возрастной группы, должны быть увязаны с реальными проблемами, которые они могут осознать и отнести к себе. В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр [12].

В современном информационном обществе в числе игровых технологий выделяют технологии геймификации. Геймификация (от англ. gamification) - подход, подразумевающий внедрение элементов игры в неигровые процессы реального мира, в том числе и обучения, для повышения вовлечённости обучающихся в решение задач и усвоение материала. Феномен геймификации в условиях развития современного образования становится одним из ключевых аспектов формирования новых моделей коммуникации между обучающим и обучающимися. Их оформление связано в первую очередь с высокой степенью виртуализации образовательного процесса, что подразумевает под собой не только активное применение контента, но и возможность применения полномасштабных реконструкций разного рода глобальных процессов и явлений [10].

Построение урока согласно технологии геймификации строится согласно базовым принципам: достижения, оперирование концептом постепенной подачи информации, совместное исследование, исключительная важность совершаемых действий, постоянное поддержание интереса, ожидание награды, иллюзорность протекающего процесса [10].

Значение игровых технологий при развитии финансовой грамотности весьма велико. Ведь именно игра помогает воссоздать образовательную среду, в которой успешно развиваются финансовые знания, умения и навыки поведения финансово грамотного человека.

7. Новизна опыта

Новизна опыта состоит:

- в систематизации методов и приемов игровой технологии, направленных на повышение уровня финансовой грамотности обучающихся на уроках обществознания и во внеурочное время;
- в системном применении современных образовательных технологий;
- в реализации образовательных мобильных приложений и технологий геймификации в рамках игровой деятельности на уроках обществознания и во внеурочное время;
- в использовании цифровых ресурсов и технологий для организации игровой деятельности школьников в ходе повышения уровня финансовой грамотности.

Характеристика условий, в которых возможно применение данного опыта

Данный педагогический опыт рассчитан на использование:

- в условиях изучения и преподавания обществознания при работе с УМК Л.Н.Боголюбов, Н.И. Городецкая, Л.Ф. Иванова. Обществознание. 7-9 класс.
- в условиях преподавания курса внеурочной деятельности «Финансовая грамотность» при работе с УМК В.В. Чумаченко, А.П. Горяев «Основы финансовой грамотности» 8-9 класс.

Эффективное использование опыта возможно независимо от учебно-методического комплекта в работе учителей обществознания.

Раздел II

Технология реализации опыта.

Цель данного педагогического опыта – повысить уровень финансовой грамотности обучающихся на уроках обществознания и во внеурочное время посредством применения игровых технологий.

Для достижения поставленной цели автор определил следующие **задачи**:

- создать систему использования приёмов игровой технологии для развития финансовой грамотности обучающихся 7-9 классов на уроках обществознания
- развивать у обучающихся умения принимать финансово-грамотные решения в конкретных жизненных ситуациях в процессе включения в урок обществознания ролевых игр;
- развивать навыки распоряжения своими финансами, соблюдения разумного баланса трат и сбережений через использование различных дидактических игр на уроках обществознания и во внеурочное время;
- создать при помощи технологии геймификации благоприятные педагогические условия для формирования финансово-грамотного поведения.

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо.

Игровые технологии делают возможным создать уникальную образовательную среду, которая позволяет наиболее успешно развивать умения и навыки, необходимые обучающимся для решения жизненных ситуаций.

Учитывая разнообразие средств игровой технологии, автором опыта разработана эффективная система работы на разных этапах обучения, согласно возрастным категориям обучающихся.

Для эффективного развития умений принимать финансово-грамотные решения автором опыта был разработан ряд ролевых игр, включенных в уроки обществознания в 7 классе (ПРИЛОЖЕНИЕ №2). На этапе первичного закрепления применяется ролевая игра, обеспечивающая более успешное усвоение материала и возможность применения полученных знаний на практике. Так, например, разработанная ролевая игра «Бюджет моей семьи» с использованием мобильного приложения CoinKeeper 3 создает условия для учащихся не только представить себя в роле взрослого рационального потребителя и сознательного члена семьи, но и научиться пользоваться гаджетом с образовательной целью. Такая форма занятий активизирует творческий потенциал обучающихся, предоставляя им возможность оказаться в той или иной спроектированной ситуации, отличается

эмоциональностью, сопереживанием, причастностью к разрабатываемым решениям и потому вызывает интерес, способствует формированию мировоззренческой позиции.

Многим детям особенно интересны в игре соревновательные моменты, именно они способствуют максимальному привлечению внимания школьников к изучаемой теме, наиболее лучшему усвоению новых знаний и умений. Автор опыта разработал уроки обобщения и систематизации знаний по окончании изучения раздела «Экономика» дисциплины обществознания в 8 классе в форме соревнования (ПРИЛОЖЕНИЕ №3). Предполагается в начале урока разделить класс на две команды, которым необходимо в течение урока выполнить пять заданий, по итогам урока выставляются оценки. Несмотря на то, что урок-соревнование традиционный метод игровых технологий, он направлен на развитие у обучающихся все тех умений принимать финансово-грамотные решения, а разработанные автором творческие задания помогают с удовольствием обучающимся проходить все этапы урока.

Внеурочная деятельность открывает перед автором опыта новые условия развития финансовых знаний и умений. В рамках внеурочной деятельности можно применять более разнообразные приемы, методы и средства, не сдерживаемые изучаемым материалом урока. Автор опыта внедряет на занятиях «Финансовой грамотности» 8-9 классов технологии геймификации. Данные технологии открывают возможность за счет игры делать скучные задания интересными, избегаемое – желанным, а сложное – простым. Е.А. Моисеева разработала и провела занятие «Практикум по инвестированию» (ПРИЛОЖЕНИЕ №4) по финансовой грамотности с использованием технологий геймификации. Обозначенная разработка предполагает создание на внеурочной деятельности игровой ситуации по типу компьютерной игры, обучающимся необходимо пройти регистрацию и 4 этапа игры, участники игры не прошедший какой-либо этап выбывают из игры. Для организации игрофикации учитель прорабатывает сюжет, раздает роли, настраивает обучающихся на эти роли, придумывает испытания, правила и награду. На уроке перед обучающимися стоит реальная задача выбрать активы для инвестирования, учитывая их доходность и риски, заработав наибольшую для себя прибыль. Подобные занятия ставят реальные цели, помогают детям в жизненных ситуациях принимать взвешенные финансово-грамотные решения, а также развивают навыки финансово-грамотного поведения.

Использование средств информационных технологий в процессе образования открывает дополнительные возможности для качественного улучшения образования, повышения его интенсивности. Автор опыта на занятиях внеурочной деятельности «Финансовая грамотность» в 8-9 классах применяет авторские интерактивные игры (ПРИЛОЖЕНИЕ №5). Подобные приемы способствуют повышению мотивации к изучению финансов и развитию умений и навыков применять полученные знания в условиях

жизни. «Интерактивные финансы» - серия онлайн-игр, посвящённых проблемам финансовой грамотности и направленных на просвещение потребителей финансовых услуг. Проект подготовлен 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» совместно с Rambler Group. Задания интерактивного финансово-правового квеста ФинQUEST направлены на рациональное использование финансовых ресурсов, развитие грамотного поведения в отношении различных финансовых услуг. Интерактивные тренажеры от Проекта "Ваши личные финансы" для детей от 7, 11 и 14 лет позволяют в игровой форме проверить свои финансовые знания. Компьютерная квест-игра "Финансовые будни" для подростков и взрослых помогает обучающимся разобраться в правилах аккуратного обращения с личными финансами. Включение автором опыта в занятия внеурочной деятельности вышеперечисленных и других интерактивных игр оказали влияние на повышение качества знаний по обществознанию и мотивации к его изучению.

Участие во Всероссийском проекте онлайн-уроки финансовой грамотности способствовало реализации цели, поставленной автором опыта. Проект "Онлайн-уроки финансовой грамотности" помогает старшеклассникам из любой точки России получить равный доступ к финансовым знаниям, предоставляет возможность «живого» общения с профессионалами финансового рынка, способствует формированию принципов ответственного и грамотного подхода к принятию финансовых решений. Эксперты рассказывают школьникам о личном финансовом планировании, инвестировании, страховании, преимуществах использования банковских карт. Особое внимание уделяется правилам безопасности на финансовом рынке и защите прав потребителей финансовых услуг. За годы участия в проекте наиболее интересными темами уроков для обучающихся стали: «С деньгами на Ты, или зачем быть финансово-грамотным», «Пять простых правил, чтобы не иметь проблем с долгами», «Платить и зарабатывать банковской картой», «Как защититься от кибермошенничества. Правила безопасности в киберпространстве», «Что нужно знать про инфляцию», «Как начать свой бизнес. Мечтай. Планируй. Действуй».

Результат анкетирования в 9-х классах, выбранных автором для осуществления работы по развитию финансовой грамотности, показал хорошие результаты. Процесс применения игровых технологий на уроках обществознания и во внеурочное время направлен на развитие умений принимать финансово-грамотные решения в различных жизненных ситуациях и развитие навыков финансово-грамотного поведения будущих социально-значимых членов общества.

Раздел III

Результативность

Методика использования на уроках обществознания и во внеурочное время дает возможность ученику использовать финансовые знания в реальной жизни. Систематическая работа по развитию финансовой грамотности и использование разнообразных приемов обеспечивает стабильные результаты учебной деятельности по предмету.

Результативность автор опыта отслеживала при помощи социологического исследования «Индекс финансовой грамотности», разработанный совместно МинФином России и Всемирным банком в течение трех лет и положительным итогом считает:

1. Результаты рубежной диагностики «Индекс финансовой грамотности» (8 «Б» класс 19 человек, 2019/2020уч.год)

№	Критерии оценивания	Группа D (низкий уровень)	Группа C(средний уровень)	Группа B(выше среднего уровень)	Группа A (высокий уровень)
1	Индекс Знания	31 % (6 чел.)	58 % (11 чел.)	11% (2 чел.)	0% (0 чел.)
2	Индекс Навыки	37% (7 чел.)	42% (8 чел.)	16% (3 чел.)	5% (1 чел.)
3	Индекс Установки	0% (0 чел.)	37% (7 чел.)	42 % (8 чел.)	21% (4чел.)

2. Результаты рубежной диагностики «Индекс финансовой грамотности» (9 «Б» класс 19 человек, 2020/2021 уч.год)

№	Критерии оценивания	Группа D (низкий уровень)	Группа C(средний уровень)	Группа B(выше среднего уровень)	Группа A (высокий уровень)
1	Индекс Знания	16 % (3 чел.)	58 % (11 чел.)	21% (4 чел.)	5% (1 чел.)
2	Индекс Навыки	26% (5 чел.)	47% (9 чел.)	16% (3 чел.)	11% (2 чел.)
3	Индекс Установки	0% (0 чел.)	26% (5 чел.)	47 % (9 чел.)	26% (5 чел.)

Анализ проведенной диагностики выявил положительную динамику уровня финансовой грамотности у обучающихся 9 Б класса (результаты отражены в таблице):

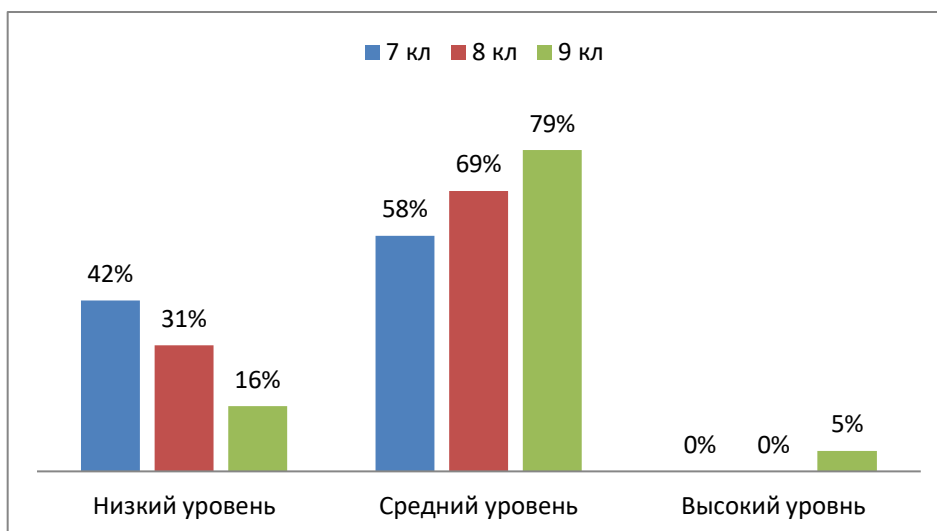
- показали высокий и средний уровень развития финансовых знаний 84% обучающихся, что на 15% выше уровня рубежной диагностики и на 26% выше результатов входной диагностики;
- показали высокий и средний уровень развития финансовых навыков 74 % обучающихся класса, что на 11 % выше уровня рубежной диагностики и на 27% выше результатов входной диагностики;

- показали высокий и средний уровень развития финансовых установок 100 % обучающихся класса, что на 16 % выше результатов входной диагностики.

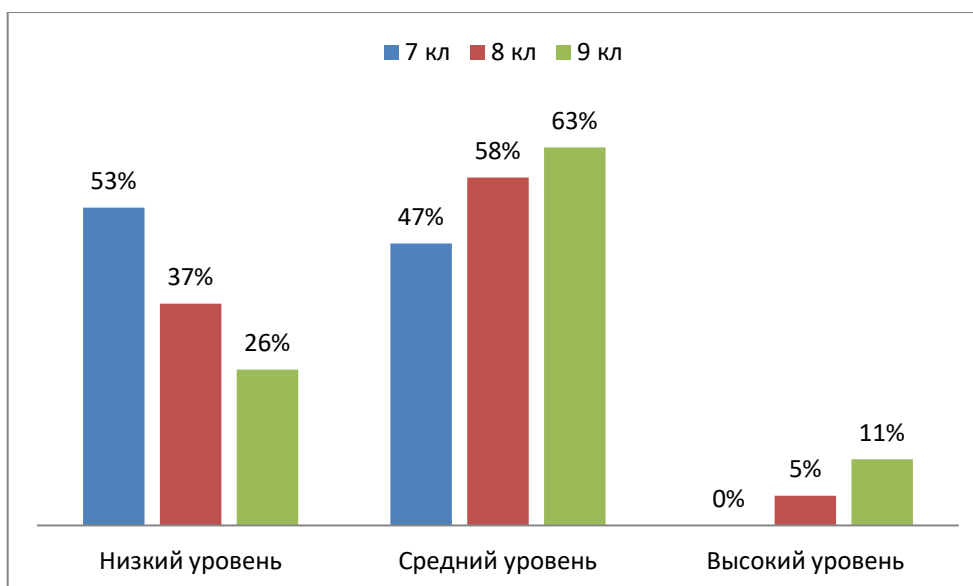
Сводная таблица результатов диагностик

№	Критерии оценивания	Низкий уровень			Средний уровень			Высокий уровень		
		7 кл	8 кл	9 кл	7 кл	8 кл	9 кл	7 кл	8 кл	9 кл
1	Индекс Знания	42%	31%	16%	58%	69%	79%	0%	0%	5%
2	Индекс Навыки	53%	37%	26%	47%	58%	63%	0%	5%	11%
3	Индекс Установки	16%	0%	0%	84%	79%	73	0%	21%	26%

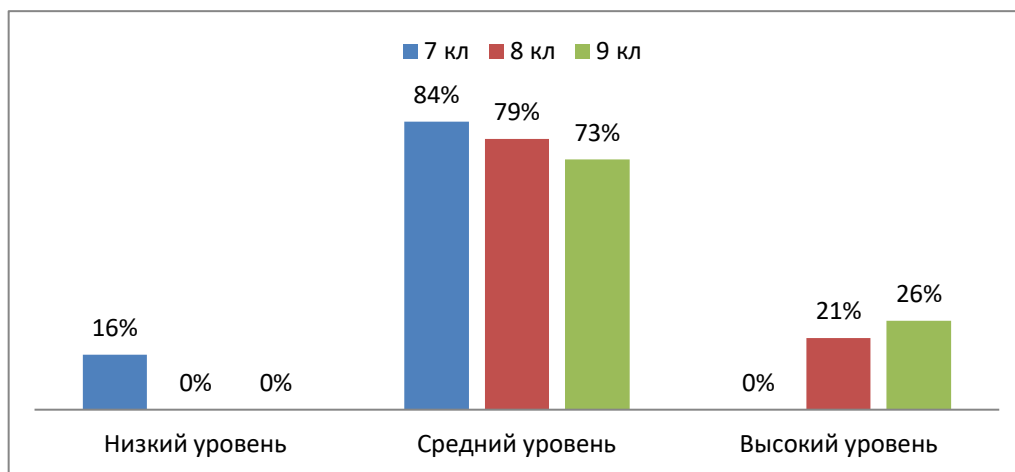
Развитие финансовой грамотности. Индекс Знания



Развитие финансовой грамотности. Индекс Навыки



Развитие финансовой грамотности. Индекс Установки



Анализ результатов мониторинга качества знаний.

Анализ результатов качества знаний обучающихся 7 «Б» класса за три года показал, что качество знаний обучающихся увеличилось на 15 % при 100 % успеваемости:

2018-2019 уч. год: успеваемость -100%, качество знаний 62%;

2019-2020 уч. год: успеваемость -100%, качество знаний 68%;

2020-2021 уч. год: успеваемость -100%, качество знаний 77%.

Таким образом, использование учителем Моисеевой Е.А. игровых технологий на уроках обществознания и во внеурочное время дало положительные результаты, которые способствуют развитию уровня финансовой грамотности обучающихся.

Библиографический список

1. Бондарева, С.А. Особенности повышения финансовой грамотности молодежи: методический аспект / С.А. Бондарев // Вестник экспертного совета. – 2017. - №3. – С.44-49
2. Горбунов, Л.М. Игровое моделирование учебного процесса как средство рефлексивного обучения студентов педагогического вуза / Л.М. Горбунов // Новое в психолого-педагогических исследованиях. – 2014. - №4. – С. 73-80
3. Гриф, М.Р. Культура потребительского поведения россиян / М.Р. Гриф // Теория и практика общественного развития. – 2014. - №2. – С. 150-153
4. Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании: электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти: ТГУ, 2015. – 87с.
5. Звонарева, Н.А. Потенциал и риски геймификации педагогического образования / Н.А. Звонарева, Г.С. Купалов // Образование и право. – 2021. - №2. – С. 270-273
6. Злоказова, Ю.В. Финансовая грамотность как условие рационального потребительского поведения / Ю.В. Злоказова // Муниципалитет: экономика и управление. – 2019. – Т.2, №27. – С. 105-113
7. Коджаспирова, Г.М. Педагогика: учебник / Г.М. Коджаспирова. – М.: КноРус, 2010. – 744 с.
8. Макаренко, А.С. Проектировать лучшее в человеке / А.С. Макаренко. – Минск: Университетское, 1989. – 417 с.
9. Нурмуратова, К.А. Функциональная грамотность как основа развития гармоничной личности в современных условиях / К.А. Нурмуратова // Педагогическая наука и практика. – 2019. - №1. - С. 14-17
10. Овчинников, В.М. Геймификация и визуализированный контент на уроках истории / В.М. Овчинников // Калининградский вестник образования. – 2021. - №2. – С. 29-40
11. Павлова, А.Н. Финансовая грамотность в средней школе: статистическая оценка экспериментального моделирования / А.Н. Павлов, О.В. Личутина, Н.В. Южакова // Современные наукоемкие технологии. – 2017. - №3. – С. 36-48
12. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - М.: РПА, 1996. – 269 с.
13. Приблуда, Е. И. Использование игровых технологий на уроках истории и обществознания / Е.И. Приблуда // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – Т. 3. – С. 296–300.
14. Рутковская, Е.Л. Факторы формирования финансовой грамотности школьников / Е.Л. Рутковская // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2017. – Т.1, №2. – С.44-45
15. Самоукина, Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании / Н.В. Самоукина. - М.: Народное образование, 1996. – 112 с.

16. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
17. Стратегия повышения финансовой грамотности населения Российской Федерации на 2017-2023 год [Электронный ресурс]: распоряжение Правительства РФ от 25.09.2017 №2039-р. Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс»
18. Трайнев, В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании / В.А. Трайнев, И.В. Трайнев. – М.: Дашков и Ко, 2007. – 284 с.
19. Фролова, Е.В. Развитие финансовой грамотности молодежи в современных российских условиях / Е.В. Фролова, В.Д. Матвеева // Проблемы современного образования. – 2021. - №3. – С. 118 – 126
20. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. - М.: ВЛАДОС, 1979. – 360 с.

Приложения

1. Приложение №1 – Диагностика уровня финансовой грамотности «Индекс финансовой грамотности».
2. Приложение №2 - Технологическая карта урока в 7 классе по теме: «Экономика семьи» с использованием мобильного приложения CoinKeeper 3. Учитель: Моисеева Елена Александровна
3. Приложение №3 – План – конспект урока по обществознанию на тему: «Обобщение и систематизация знаний по теме: «Экономика». Учитель: Моисеева Елена Александровна
4. Приложение №4 – План занятия внеурочной деятельности по теме: «Практикум по инвестированию» с применением технологий геймификации. Учитель: Моисеева Елена Александровна
5. Приложение №5 - Список авторских интерактивных игр

Индекс финансовой грамотности населения

Для оценки общего уровня финансовой грамотности населения региона используется *Индекс финансовой грамотности*. Индекс отражает способность человека к разумному управлению личными финансами. Методология измерения Индекса разработана Организацией экономического сотрудничества и развития (ОЭСР). На данный момент в соответствии с этой методологией проводятся регулярные замеры уровня финансовой грамотности населения более чем в 30 странах мира, включая страны СНГ.

Схема построения индекса

Индекс финансовой грамотности рассчитывается как сумма значений трех частных индексов, каждый из которых, в свою очередь, строится на основании ответов респондентов на отдельные вопросы анкеты.

Индекс меняется в диапазоне от 1 до 21 балла. Значения индекса в диапазоне 1-11 указывают на низкий, 12-15 - на средний, а 16-21 - на высокий уровень финансовой грамотности.

Частный индекс Знания меняется в диапазоне 0-7 баллов и отражает понимание человеком самых распространенных финансовых продуктов (вкладов и займов), инфляции, а также понятий риска и доходности. Его оценка проводится на основе анализа ответов респондентов на 7 вопросов, касающихся финансовой арифметики и базовых финансовых концептов / понятий.

Частный индекс Навыки меняется в диапазоне 0-9 баллов и отражает умение человека принимать взвешенные финансовые решения в повседневной жизни. Его оценка проводится на основе ответов на 9 вопросов о планировании расходов и доходов, ведении семейного бюджета, решения финансовых проблем, способах выбора финансовых продуктов и услуг.

Частный индекс Установки меняется в диапазоне 1-5 баллов и отражает ориентацию человека на достижение долгосрочных финансовых целей, понимание необходимости соблюдения разумного баланса трат и сбережений. Его оценка строится на основании 3 вопросов об отношении человека к финансам.

СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИНДЕКСА ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

Финансовые знания. Частный индекс Знания строится на основе анализа ответов респондентов на 7 вопросов: 4 вопроса по финансовой арифметике и 3 вопроса, касающиеся базовых финансовых концептов / понятий.

№	Вопрос	Индикатор	Варианты ответов/ Правильный ответ
<i>Финансовая арифметика</i>			

1	Представьте, что Вы одолжили другу на один вечер 25 рублей и на следующий день он Вам вернул 25 рублей. Сколько процентов он заплатил по этому займу?	Расчет процентов по займу	Открытый вопрос. Правильный ответ «0 процентов».
2	Предположим, что Вы положили 100 рублей на счет в банк под 2% в год. Сколько денег будет на Вашем счете через 1 год?	Расчет простых процентов по вкладу	Открытый вопрос. Правильный ответ «102 рубля».
3	Предположим, что Вы положили 100 рублей на счет в банк под 2% в год. Сколько будет на Вашем счете через 5 лет?	Расчет сложных процентов по вкладу	Выбор из нескольких вариантов ответа. Правильный ответ «Более 110 рублей».
4	Братья получили в подарок деньги, но должны ждать один год прежде чем смогут ими воспользоваться, а инфляция при этом составляет 10%. Как Вы думаете, через год они смогут купить...	Расчет влияния инфляции	Выбор из нескольких вариантов ответа. Правильный ответ «Меньше, чем могли бы купить сегодня».
<i>Базовые финансовые концепты/понятия</i>			
5	Истинно ли суждение: «Если кто-то предлагает Вам шанс получить много денег, то вероятно, что есть шанс и потерять много денег»?	Понимание взаимосвязи риска и доходности	Правильный ответ «Истина».
6	Истинно ли суждение: «Высокая инфляция значит, что стоимость жизни растет быстро»?	Понимание термина «инфляция»	Правильный ответ «Истина».
7	Истинно ли суждение: «Менее вероятно потерять все деньги, если сберегать их более, чем в одном месте»?	Понимание преимуществ диверсификации рисков	Правильный ответ «Истина».

Финансовое поведение. Частный индекс Навыки характеризует финансовое поведение, а именно способность принимать взвешенные финансовые решения в повседневной жизни. Его расчет проводится на основе ответов жителей региона на 9 вопросов о планировании расходов и доходов, ведении семейного бюджета, решении финансовых проблем, а также способах выбора финансовых продуктов и услуг.

№	Вопрос	Индикатор	Варианты ответов/ Правильный ответ
<i>Ведение семейного бюджета / сбережение денег</i>			
1	Скажите, пожалуйста, Ваша семья ведет бюджет, т.е. учитывает и планирует доходы, расходы, сбережения?	Ведение семейного бюджета	Выбор из нескольких вариантов ответа. Правильный ответ: ведение семейного бюджета в любой форме
2	За последние 12 месяцев Вы лично сберегали деньги каким-либо из следующих способов или нет?	Осуществление сбережений	Выбор из нескольких вариантов ответа. Правильный ответ: любой способ сбережения денег
<i>Планирование трат и финансовые цели</i>			
3	Согласны ли Вы с суждением «Перед тем как что-то купить, я обдумываю могу ли я позволить себе это»?	Ответственное планирование покупок	Правильный ответ: согласие
4	Согласны ли Вы с суждением «Я оплачиваю свои счета вовремя»?	Своевременная оплата счетов	Правильный ответ: согласие
5	Согласны ли Вы с суждением «Я лично внимательно слежу за состоянием своих финансов»?	Контроль личных финансов	Правильный ответ: согласие
6	Согласны ли Вы с суждением «У меня есть долгосрочные финансовые цели, которые я стараюсь достичь»?	Наличие долгосрочных финансовых	Правильный ответ: согласие

		целей	
<i>Решение финансовых проблем</i>			
7	Иногда люди сталкиваются с ситуацией, когда их доходов не хватает на покрытие всех расходов на проживание. Что Вы делали, какие способы использовали, чтобы свести концы с концами, когда это произошло в последний раз?	Способы решения проблемы дефицита личных доходов	Выбор из нескольких вариантов ответа. Правильные ответы: тратил сбережения, сократил расходы, продал что-то из имущества, нашел подработку
<i>Выбор финансовых продуктов и услуг</i>			
8	Какое из следующих утверждений лучше всего описывает то, как Вы выбирали услугу?	Сравнительный анализ при выборе услуги	Выбор из нескольких вариантов ответа. Правильный ответ: «Я рассматривал несколько вариантов от разных компаний»
9	Какие источники информации оказали наибольшее влияние на Ваше решение при выборе этой услуги?	Источники информации	Выбор из нескольких вариантов ответа. Правильные ответы: независимые источники информации (интернет, тематическая пресса, финансовые консультанты)

Финансовые установки. Частный индекс Установки строится на основании трех индикаторов, отражающих склонность человека к расходованию или накоплению денежных средств.

№	Вопрос	Индикатор	Варианты ответов/ Правильный ответ
---	--------	-----------	---------------------------------------

1	Согласны ли Вы с суждением «Я стараюсь жить сегодняшним днем, а завтра само о себе позаботится»?	Установка на планирование жизни	Правильный НЕсогласие	ответ:
2	Согласны ли Вы с суждением «Мне больше нравится тратить деньги, чем сберегать их на длительный срок»?	Ориентация на долгосрочные сбережения	Правильный НЕсогласие	ответ:
3	Согласны ли Вы с суждением «Деньги нужны для того, чтобы их потратить»?	Комплексное понимание роли денег	Правильный НЕсогласие	ответ:

Приложение №2

Технологическая карта урока 7 класс.

Тема урока	Экономика семьи		
Тип урока	Изучение нового материала		
Дата урока	18.02.2019		
Образовательные ресурсы	Презентация по теме: «Экономика семьи» Мобильное приложение CoinKeeper 3		
План урока	1. Имущество и доходы семьи 2. Что такое семейный бюджет 3. На что расходуются деньги		
Цели урока	Изучить основы планирования семейного бюджета, представлять важность бюджета для семьи, человека, предприятия и государства.		
Методы и формы обучения	Методы: частично-поисковой Формы: индивидуальная, фронтальная, парная		
Основные понятия	Экономика, бюджет		
Планируемые образовательные результаты			
Объем освоения и уровень владения компетенциями		Компоненты культурно - компетентностного	

Научатся определять, что такое ресурсы семьи, составлять бюджет семьи. Получат возможность научиться планировать свои личный бюджет, семейный бюджет				опыта/приобретенная компетентность <i>Познавательные:</i> находят нужную социальную информацию в различных источниках; адекватно ее воспринимают, применяют основные обществоведческие термины и понятия; преобразовывают в соответствии с решаемой задачей. <i>Коммуникативные:</i> адекватно используют речевые средства для эффективного решения коммуникативных задач. <i>Регулятивные:</i> планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в т.ч. во внутреннем плане.			
ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА УРОКА							
Этапы урока	Время (мин.)	Обучающие и развивающие компоненты, задачи и упражнения	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формы организации взаимодействия на уроке	Универсальные учебные действия (УУД)	Формы контроля
I. Мотивация к учебной деятельности	4	Эмоциональная, психологическая и мотивационная подготовка учащихся и усвоению нового материала	Создает условия для возникновения у учеников внутренней потребности включения в учебную деятельность, уточняет тематические рамки	Слушают и обсуждают тему урока, самостоятельно формулируют цели и проблему урока.	фронтальная	Личностные: понимают необходимость учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального способа	Запись темы урока и проблемы урока в тетрадь

			<i>(Здравствуйте дети! Сегодня очень хороший день и мы с вами продолжаем изучать раздел Экономики. Скажите, пожалуйста, что такое семейное хозяйство?)</i> Организует формулировку темы, постановку цели и проблемы урока.			оценки знаний. Регулятивные: после предварительного обсуждения самостоятельно формулируют цели и проблему урока	
II. Актуализация знаний	7	Обсуждение ситуации	Учитель предлагает детям обсудить вместе: В некоторых странах предпринимались попытки ликвидации хозяйств отдельных семей и объединение их в одно общинное хозяйство, где все будут одинаково работать и делить	Читают задание. Обсуждают в парах. Озвучивают свои ответы. Делают выводы с учителем	Индивидуальная парная	Нравственно-этическая ориентация: Высказывает суждения о поступках, нравственном содержании информации, значении и месте в жизни людей. Регулятивные: умение работать в парах	Устный опрос

			поровну все произведённое. Какими, по-твоему, могут быть положительные и отрицательные последствия подобных преобразований?				
III. Изучение нового материала	20	1.Имущество и доходы семьи. Работа с презентацией «Экономика семьи» Работа с текстом учебника на стр. 113-114	Показывает слайды презентации, знакомит учащихся с новой информацией, отвечает на вопросы учащихся. Вводит понятия: «имущество семьи», «доход семьи» Говорит о том, что доходы семьи делятся на две группы, делит класс на две группы: 1- изучает фиксированные доходы, 2- переменные.	Знакомятся с новой информацией, делают необходимые записи в тетрадях, задают вопросы. Читают текст учебника Выступления групп Озвучивают, какие доходы семьи называют переменные, какие фиксированн	Фронтальная Групповая	Регулятивные: Определяет цели и задачи своей деятельности. Общеучебные: Проводит поиск основной и дополнительной информации в учебной литературе, обрабатывает её в соответствии с темой и познавательными заданиями. Анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных): Умеет сравнивать	Запись необходимой информации Поиск информации в тексте учебника

		2.Что такое семейный бюджет Задание на анализ ситуации 3.На что расходуются деньги. Работа с презентацией «Экономика семьи» Задание	Дает определение понятия «семейный бюджет» Задаёт детям ситуацию: Попробуйте представить, что произойдет, если семья не будет заботиться о своем бюджете. Показывает презентацию, объясняет что такое расходы, называет два вида расходов: обязательные и произвольные. Задаёт вопросы детям: Какие примеры можно привести к каждому из видов расходов?	ые приводят примеры. Записывают определение в тетради, осмысливают его Осмысливают ситуацию, высказывают предположения, приходя к выводу, что бюджет семьи обязательно составлять Следят за презентацией, осмысливают информацию, делают записи в тетрадях. Думают над вопросом, приводят	индивидуальная	простые однородные факты, выявляя их сходства и отличия по предложенным вопросам, формулировать частные и общие выводы о результатах своего исследования. Владеет рядом общих признаков решения задач. Аргументирует свои действия, опираясь на общие приёмы решения задач. Коммуникативные: Высказывает собственное мнение и позицию. Строит понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет. Использует речь для регуляции своего действия. Передаёт достаточно	Запись необходимой информации Запись необходимой информации
--	--	---	---	--	-----------------------	---	---

				примеры		точно, последовательно и полно партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия с учётом целей коммуникации. Использует адекватно речь для планирования и регуляции своей деятельности. находит необходимую информацию в разных источниках.	
IV. Первичное осмысление и закрепление изученного	5	Практическая работа. Ролевая игра с использованием мобильного приложения CoinKeeper 3	Учитель даёт настрой для игры в парах: закройте глаза представьте себя через 10 лет, вы работаете, а может быть вы предприниматель, возможно у вас есть вклад в банке или акции. У вас семья из трех человек.	Ученики представляют себя в роли члена семьи, составляют бюджет семьи на месяц, фиксируя доходы, расходы и счета в	парная	Нравственно-этическая ориентация: Высказывает суждения о поступках, нравственном содержании информации, значении и месте в жизни людей. Регулятивные: Делают	Работа в мобильном приложении

			Ваша задача, используя мобильное приложение составить бюджет своей семьи.	мобильном приложении. Делают выводы.		умозаключения о необходимости составления бюджета семьи	
V. Итоги урока. Рефлексия	5	Ответьте на проблемный вопрос	Задаёт учащимся проблемный вопрос: Зачем семье (человеку, предприятию, государству) нужен бюджет?	Высказывают своё мнение, формулируют выводы урока	Фронтальная		Устный опрос
Домашнее задание	2	Изучить параграф 14, выполнить задания «В классе и дома» №3,5 стр. 118	Конкретизирует домашнее задание	Записывают домашнее задание	индивидуальная		Запись д/з в дневник и

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА ПО ОБЩЕСТВОЗНАНИЮ

Тема урока: «Обобщение и систематизация знаний по теме: «Экономика»

Класс: 8А

ЦЕЛИ УРОКА. Образовательная: Обобщить пройденный материал, повторить основные термины, проверить усвоение экономических понятий в процессе экономической игры

Развивающая: продолжать развитие речи через ответы на вопросы; продолжать развитие текстовых умений и навыков (работа на карточках); развивать мышление: умение сравнивать, обобщать, делать выводы

Воспитательная: развитие познавательного интереса к предмету

Тип урока: повторительно-обобщающий

Форма проведения: урок-путешествие

Правила игры: игра состоит из пяти заданий. Перед выполнением задания объясняются правила, требования к содержанию ответа. По ходу игры каждая команда набирает баллы, побеждает та, которая набрала наибольшее количество баллов.

Ход урока

1.Орг. момент. Здравствуйте дети! Сегодня прекрасный день!

2.Актуализация знаний и умений. Ребята, скажите, пожалуйста, какую тему мы с вами изучали на прошлых уроках (ответы учащихся: Экономика). Сегодня предлагаю вам повторить все знания, которые мы с вами изучили. Для этого предлагаю отправиться в таинственную страну «ЭКОНОМИКА». Учитель объясняет правила игры.

3.Обобщение и систематизация знаний. Класс делится на 4 группы по 6 человек.

Первое задание. Придумать название команды и нарисовать экономическую эмблему команды (на столах лежат листы и карандаши). Итог первого задания: выступления лидеров команды, которые озвучивают названия команды и представляют эмблему.

Второе задание. ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА. Каждой команде по очереди задается вопрос, если команда не может ответить, отвечает следующая команда. Каждой команде за правильный ответ дается купюра в 1000 денежных единиц.

1.Большая совокупность людей, объединенных общими целями, интересами, деятельностью (ОБЩЕСТВО)

2. Экономические отношения, построенные на взаимной выгоде (РЫНОК)

3. Финансовое учреждение, осуществляющее расчеты между клиентами (БАНК)

4. Нужда в чем-либо, требующая удовлетворения (ПОТРЕБНОСТИ)

5. Обязательные выплаты с дохода в пользу государства (НАЛОГ)

6. Продукт человеческого труда, произведенный на продажу (ТОВАР)

8. Финансовый документ об оплате товаров и услуг (СЧЕТ)

9. Человек, имеющий потребности и стремящийся их удовлетворить (ПОТРЕБИТЕЛЬ)

10. Экономическая деятельность, направленная на удовлетворение потребностей покупателей с помощью денег (ТОРГОВЛЯ)

11. Направленное распространение информации о товарах с целью формирования спроса на них (РЕКЛАМА)

12. Повышение общего уровня цен в стране (ИНФЛЯЦИЯ)

Третье задание. Экономические загадки. Каждой команде за правильный ответ дается купюра в 1000 денежных единиц.

- 1) На товаре быть должна
Обязательна ... (цена)
Коль трудился круглый год,
- 2) Будет кругленьким ... (доход)
Журчат ручьи, промокли ноги,
- 3) Весной пора платить ... (налоги)
- 4) В море коварном товаров и цен
- 5) Бизнес-корабль ведёт ... (бизнесмен)
- 6) Он финансовый факир,
В банк к себе вас ждёт ... (Банкир.)
- 7) Будут целыми, как в танке,
Сбереженья ваши в ... (банке)
- 8) Дела у нас пойдут на лад:
Мы в лучший банк внесли свой ... (вклад)
- 9) Приносить доходы стал
В банке папин ... (капитал)
- 10) Чтобы дом купить я смог,
Взял кредит, внеся ... (залог)
- 11) Эта резвая купчиха
Поступает очень лихо!
В телевизор залезает
И товары предлагает:
От компьютеров до хлама.
Имя у нее ... (реклама)
- 12) Люди ходят на базар:
Там дешевле весь ... (товар)
- 13) И врачу, и акробату
Выдают за труд ... (зарплату)
- 14) В банке для всех вас висит прокламация:
«Деньги в кубышках съедает ...» (инфляция)
Мебель купили, одежду, посуду.
Брали для этого в банке мы ... (ссуду)
- 15) Стал владельцем, братцы, я -
Вот завода ... (акция)

16) На рубль - копейки, на доллары - центы,
Бегут-набегают в банке ... (проценты)

Четвертое задание. Учитель предлагает командам решить кроссворд
(ПРИЛОЖЕНИЕ 1)

По горизонтали

2. Денежный сбор, взимаемый уполномоченными официальными органами при выполнении ими определённых функций, в размерах, предусмотренных законодательством государства

3. Контроль, осуществляемый в процессе мобилизации и расходования денежных средств и материальных ценностей

9. Деятельность органов государственной власти и управления в целях обеспечения законности всех действий и мероприятий в сфере финансовой деятельности

13. Совокупность денежных отношений, возникающих в процессе формирования, распределения и использования фондов денежных средств в целях обеспечения функций и задач государства

15. Фонды денежных средств, к которым относятся средства, поступающие в собственность государства и направленные на формирование бюджетной системы

18. Организация или физическое лицо, обязанное на основании закона вносить денежные средства в доход государства

19. Перенос срока уплаты налога на срок не более одного года с поэтапной уплатой суммы налога

24. Документ, выдаваемый налоговым органом организации или физ. Лицу при постановке на учет в налоговом органе соответственно по месту нахождения организации или по месту жительства физ. Лица

По вертикали

1. Превышение расходов над доходами

4. Налоговый период для налога за владение собаками

5. Принудительное ... - действия уполномоченного органа (налогового органа, суда), направленные на понуждение лица исполнить свои обязанности по уплате налога, пеней, штрафа

6. Способ обеспечения обязанности по уплате налогов, в случае изменения сроков исполнения обязанностей по уплате налогов и в иных случаях, предусмотренных НК РФ

7. Налоги, которые устанавливаются на территории местных советов депутатов и обязательны к уплате на соответствующей территории

8. Письменное заявление налогоплательщика об объектах налогообложения, о полученных доходах и произведенных расходах, об источниках доходов, о налоговой базе, налоговых льготах, об исчисленной сумме налога и (или) о других данных, служащих основанием для исчисления и уплаты налога

10. Перенос срока уплаты налога на срок не более одного года с единовременной уплатой налогоплательщиком суммы задолженности

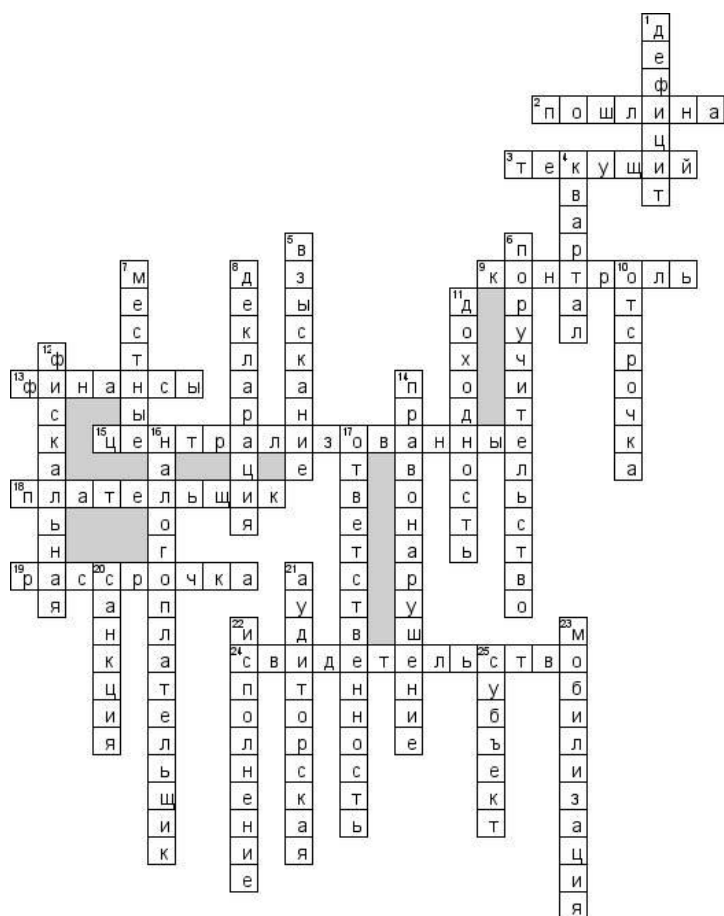
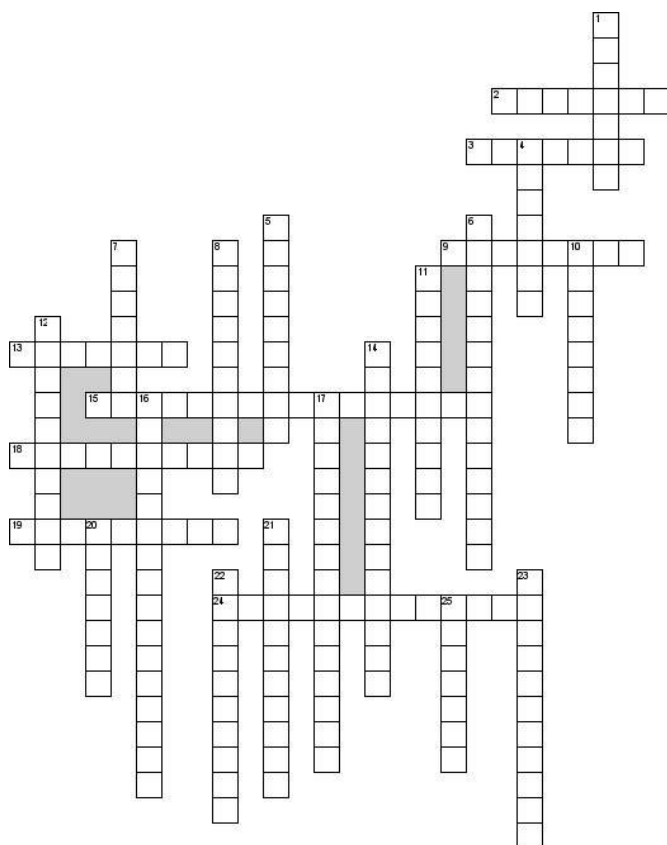
- 11. Базовая ... - показатель, используемый для расчета величины вмененного дохода
- 12. Функция налогов, которая обеспечивает формирование доходов государства, создает материальную основу государственной политики
- 14. Виновно совершенное противоправное деяние налогоплательщика, налогового агента и иных лиц, за которое нкrf установлена ответственность
- 16. Организация или физическое лицо, на которые в соответствии с нкrf возложена обязанность уплачивать налоги (сборы)
- 17. Наступает в случае невнесения в срок или не в полном объеме суммы налога
- 20. Налоговая ... - мера ответственности за совершение налогового правонарушения
- 21. Деятельность (предпринимательская) по независимой проверке бухгалтерского учета и финансовой отчетности
- 22. Основная стадия бюджетного процесса
- 23. Метод финансовой деятельности, проявляющийся через установление налогов, сборов, пошлин
- 25. Реальный участник конкретных правоотношений

Пятое здание. Ребята вы выполнили все задания. За правильные ответы вы получали купюры, каждая команда заработала определенную сумму. Теперь представьте, что вы рациональный потребитель. Пред вами лежат продукты питания, вам необходимо закупить товары на неделю для семьи из трех человек. Пользуясь правилами рационального потребителя, сделайте закупку. Учащиеся закупают товары, считают потраченную сумму, делают обоснование.

4. Подведение итогов. Итак, ребята, для чего обществу нужна экономика? Почему вы ее изучаете? (делают выводы)

5. Рефлексия. Понравился ли вам урок? Что больше всего для вас было интересно?

6. Домашнее задание. Подготовиться к итоговой контрольной работе.



ПЛАН ЗАНЯТИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Тема занятия: Практикум по инвестированию

Класс: 9

Цели: обобщить знания по инвестициям, проанализировать риски и доходность различных вариантов инвестирования, сформировать представления у обучающихся об основах инвестиций.

Предметные образовательные результаты

- ознакомить учащихся с понятием “Инвестирование”,
- ознакомить с принципами инвестирования, его сохранения и преумножения.

Метапредметные образовательные результаты

- умения выбирать действия в соответствии с поставленной задачей
- выдвигать версии, выбирать средства достижения цели в группе и индивидуально.

Личностные:

- развивать умение работать в парах,
- воспитание рационального отношения к личным финансам,
- формирование социальной активности и самостоятельности,
- выработка навыков культурного общения.

Коммуникативные:

- развитие коммуникативной культуры учащихся;
- выражать свои мысли и идеи, обсуждать в рабочей группе информацию.

Форма проведения: практическое занятие с использованием технологии геймификации.

Кабинет к занятию готовится заранее. *Расставляются парты по группам, заранее из класса выбираются дети, которые готовятся к роли финансовых посредников. Учитель с обучающимися выбирают финансовых посредников, которые помогают людям выбрать активы для инвестирования: работник банка по депозитам, работник банка по сделкам с золотом, риэлтор по недвижимости, брокер фондовой биржи. Таким образом, к занятию организуются 4 стола, представляющие организации выбранных финансовых посредников. На столе стоят таблички: БАНК, БАНК, НЕДВИЖИМОСТЬ, ФОНДОВАЯ БИРЖА. За столами сидят финансовые посредники.*

Ход занятия

1. **Орг.Момент.** (Слайд 1) *Здравствуйте, дети! Сегодня, мы заканчиваем наш разговор об инвестициях, в связи с чем предлагаю вам поиграть. Для игры вам необходимо выбрать себе пару. Разделяются по парам, всего 6 пар.*

2. **Актуализация знаний.** *Но прежде чем перейти к игре надо пройти регистрацию (слайд 2). Для регистрации вам необходимо дать*

ответы на вопросы по карточке РЕГИСТРАЦИЯ, правильные ответы позволят вам перейти на следующий этап.

3. **Обобщение и систематизация знаний и умений.** Итак, вы прошли первый этап игры. За успешное прохождение первого этапа вы получили джек-пот (слайд 3, учитель выставляет на стол сундук). В этом сундуке лежат муляж денег, 6 пачек по десять тысяч рублей. Каждая пара, прошедшая регистрацию получает по 10 тысяч рублей.

Теперь, игроки переходят на ПЕРВЫЙ этап игры (слайд 4). На данном этапе вам необходимо выполнить задание (Карточка 2) Назовите три измерителя привлекательности активов? (Называют измерители).

Вы прошли на ВТОРОЙ этап (Слайд 5). ЗАДАНИЕ. Выберите финансового посредника из представленных вам, и инвестируйте полученные средства. На следующий этап проходят три команды, получившие наибольший доход с наименьшими рисками. (Обучающиеся делают выбор во что инвестировать, подходят к финансовым посредникам, инвестируют средства).

ТРЕТИЙ этап игры (Слайд 6). Выполните задание, чтобы пройти на заключительный этап игры (Карточка 3). Назовите риски инвестирования?

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ этап игры (Слайд 7). Продолжите инвестировать ваши средства уже с прибылью (Обучающиеся делают выбор во что инвестировать, подходят к финансовым посредникам, инвестируют средства). Побеждает та команда, которая заработала наибольшую прибыль со своих активов.

4. **Подведение итогов.** Итак, что же мы должны учитывать при выборе активов инвестирования? Может ли инвестора постигнуть неудача? (Обучающиеся делают вывод о том, что нужно при инвестировании учитывать доходность и риски активов, при этом инвестора может постигнуть неудача).

5. **Выставление оценок**

6. **Рефлексия.** Ответьте на вопросы на слайде

Мне было легко _____

Мне было трудно _____

Урок дал мне для жизни _____

Меня удивило _____

Мне захотелось _____

Карточка РЕГИСТРАЦИЯ

1. ФИО участников _____.

2. В какие активы люди могут вложить деньги _____.

3. Какие финансовые посредники могут помочь инвесторам (назовите не менее 3) _____.

4. Приобретение активов с целью получения дохода в будущем называют:

А) инвестирование;

Б) доходность;

В) экономика

КАРТОЧКА №2

Назовите три измерителя привлекательности активов?

1. _____
2. _____
3. _____

КАРТОЧКА №3

Назовите риски инвестирования?

1. _____
2. _____
3. _____

Список авторских интерактивных игр

«Интерактивные финансы» - <https://fingram.lenta.ru/>

Интерактивный финансово-правовой квест ФинQUEST. - <https://xn--b1aghio1ahj.xn--p1ai/>

Холопова Александра Андреевна, интерактивная игра "От Санкт-Петербурга до Владивостока или Путешествие с Рублёнком". - https://fingram.rkomi.ru/uploads/documents/holopova_aleksandra_15_let_pdf_2019-09-20_02-05-29.pdf

Финансовая игра Portfolio. - <http://fgramota.org/game/>

Интерактивные тренажеры от Проекта "Ваши личные финансы" - <https://d.vlfin.ru/trainers/index.php>

Квест-игра "Финансовые будни". - <http://xn--b1agn4af.xn--80afmshcb2bdox6g.xn--p1ai/>