

**Министерство финансов Калининградской
области**

**Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение города Калининграда гимназия № 32**

**Формирование финансовой
грамотности детей и
подростков
Сценарии игр по финансовой
грамотности**

Методический сборник

Часть 1.

**Министерство финансов Калининградской области
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
города Калининграда гимназия № 32**

**Формирование финансовой грамотности
детей и подростков
Сценарии игр по финансовой грамотности
Методический сборник
Часть 1**

Калининград
2015

*Составитель: Шеленкова Н.Ю., заместитель директора по НМР
МАОУ гимназии № 32
Под редакцией Беляковой В.Н., директора МАОУ гимназии № 32*

Формирование финансовой грамотности детей и подростков.

Сценарии игр и мероприятий по финансовой грамотности. Часть 1.

Методический сборник / Сост. Н.Ю. Шеленкова.

Под ред. В.Н. Беляковой - Калининград: КОИРО, 2015. – 68 с.

Сборник издан в рамках проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации», подпрограммы «Повышение уровня финансовой грамотности жителей Калининградской области» государственной программы Калининградской области «Эффективные финансы».

Предназначен для воспитателей, педагогов и руководителей образовательных организаций, реализующих программы дошкольного, начального, основного и среднего общего образования.

Содержание

Введение

Сценарии игр по финансовой грамотности

1. *Данилова И. В.* учитель начальных классов МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Как распорядиться личными доходами?»**
2. *Чащухина О.В.* учитель начальных классов МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Карманные деньги»**
3. *Липская Л.А.*, учитель истории и обществознания МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Покупка +»**
4. *Липская Л.А.*, учитель истории и обществознания МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Крестики - нолики»: «Что лучше тратить или копить?»**
5. *Липская Л.А.*, учитель истории и обществознания МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Учимся делать заказ в кафе!»**
6. *Топольницкая Г.Г.*, учитель географии и экономики МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Создай свой бизнес: кафе»**
7. *Топольницкая Г.Г.*, учитель географии и экономики МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Кто хочет стать миллионером?»**
8. *Топольницкая Г.Г.*, учитель географии и экономики МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Банкиры»**
9. *Топольницкая Г.Г.*, учитель географии и экономики МАОУ гимназии № 32 города Калининграда. **Игра «Грамотный потребитель: по страницам любимых сказок»**

Введение

22 ноября 2011 года на заседании Правительства Калининградской области принята целевая программа Калининградской области «Повышение уровня финансовой грамотности жителей Калининградской области в 2011 - 2016 годах». Программа разработана в рамках реализации национального Проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации». Калининградская область стала пилотным регионом по реализации указанного Проекта, призванного повысить финансовую грамотность и финансовую безопасность населения. Основные цели региональной Программы - информирование, обучение и защита прав потребителей финансовых услуг. Запланированные мероприятия Программы ориентированы на повышение информированности граждан и повышение их финансовой грамотности путем реализации образовательных мероприятий, повышение степени защиты граждан от недобросовестных участников финансового рынка. Программа предусматривает развитие кадрового состава и институтов, которые будут продолжать работу после окончания реализации Программы.

Уже третий год мы активно работаем по программе повышения грамотности населения. Работа является системной и комплексной это и работа с родительской общественностью, педагогической, и конечно, с ученической аудиторией. Опыт работы гимназии и наших сетевых партнеров по продвижению финансовой грамотности среди населения мы представляем в этом сборнике. Разработка методических пособий, игр, программ, сценариев мероприятий для педагогов, учителей, тьюторов региональных учебно-методических центров финансовой грамотности призвана информировать профессиональное сообщество о позитивных результатах работ и разработки рекомендаций по распространению лучших практик в области повышения финансовой грамотности на всю систему образования региона.

Сборник разработан по условиям гранта в форме субсидии на реализацию проекта «Разработка и проведение игр и общественных мероприятий для детей по финансовой грамотности населения», в результате конкурсного отбора Министерства финансов Калининградской области на проведение мероприятий, направленных на повышение финансовой грамотности населения Калининградской области, в котором МАОУ гимназия № 32 стала победителем.

Сценарии игр по финансовой грамотности

Игра «Как распорядиться личными доходами?»

Данилова И. В., учитель начальных классов МАОУ гимназии № 32
города Калининграда

Технологическая карта игры Методический блок

Цель		Методическая разработка направлена на формирование финансовой грамотности учащихся начальных классов; развитие логического мышления, памяти; развитие познавательного интереса к решению задач; формирование активности и самостоятельности учащихся; повышение мотивации учащихся за счет игровых технологий.
Задачи		1) Ознакомить учащихся с понятием доход и источниками формирования доходов семьи; 2) Формировать умение коллективного обсуждения, правильно расставлять приоритеты и принимать разумные решения; 3) Воспитывать экономность, бережливость, предприимчивость; побудить интерес к повышению своего уровня финансовой грамотности, поиску оптимальных решений в зависимости от текущих условий и планов на будущее.
Целевая аудитория		Учащиеся начальных классов (1-4 класс)

<p>Форма занятия</p>		<p>Групповая работа</p>
<p>Время занятия</p>		<p>45 минут</p>
<p>Оснащение</p>		<p>Мультимедиапроектор Экран Презентация</p>
<p>Дидактический материал</p>		<p>Конверт с заданиями для каждой группы</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>1. Экспертные листы</p>
<p>Методические рекомендации организаторам занятия</p>		<p>1. Класс разделить на 4-5 групп по 5 человек. 2. В качестве консультантов-экспертов для каждой группы можно пригласить волонтеров-учащихся старших классов</p>

Содержательный блок
Пошаговый сценарий урока

Этапы мероприятия	Описание этапа
Вступление:	<p>Многие из вас уже сейчас задумываются о взрослой жизни, о том, как выбрать хорошую профессию, реализовать свои планы и мечты. А для этого не в последнюю очередь важно достичь финансовой независимости и уметь грамотно обращаться со своими деньгами. Ведь вам придется самостоятельно принимать множество финансовых решений во взрослой жизни. Сегодня у нас с вами очередное занятие по финансовой грамотности.</p> <p>Но для начала вспомним. Что мы уже знаем?</p> <p>Вам предлагается пояснить следующие житейские мудрости:</p> <ul style="list-style-type: none">• Бесплатный сыр бывает только в мышеловке.• Под лежачий камень вода не течет.• Доверяй, но проверяй. <p>Открываемая фраза формулы благополучия: «Развитие интеллекта».</p> <p>Мы открыли с вами формулу благополучия, который состоит из 4 компонентов:</p> <ul style="list-style-type: none">• Укрепление здоровья.• Работа по душе.• Экономия и накопление денег.• Развитие интеллекта.
Открытие нового	<p>Задумайтесь над тем, зачем мы собрались? Если ваш ответ: «Узнать новое», то посмотрите на тему нашего мероприятия «Как распорядиться личными доходами?» и подумайте над следующим вопросом. <u>Что вы хотели бы узнать или понять?</u></p>
Постановка цели	<p>Да, мы сегодня познакомимся с новыми словами и узнаем, что они означают. <u>Узнаем, какой у вас бюджет, куда уходят деньги и как правильно тратить их.</u></p> <p><u>Услышим полезные советы.</u></p>

<p>Работа по теме</p>	<p>Давайте, ребята, попытаемся все вместе ответить на все вопросы, а помогут нам герои из всеми нами любимой сказки (<i>звучит песня из сказки «Буратино»</i>).</p> <p>1. Давайте вспомним главных героев и определим их социальный статус. Но прежде подумаем, что такое социальный статус.</p> <p><i>Ответ: Социальный статус — положение, которое занимает человек в обществе. Определяется по признакам: экономическим, национальным, возрастным и др.</i></p> <p><i>Социальный статус разделяется по умениям, навыкам, образованию.</i></p> <p>Буратино – деревянный мальчик школьного возраста.</p> <p>Папа Карло – столяр, отец Буратино, предприниматель, малообеспеченный.</p> <p>Мальвина – девочка с голубыми волосами, учит Буратино уму разуму. Назовем её финансовым консультантом.</p> <p>Черпаха Тортила – хранительница золотого ключика. Где можно хранить материальные ценности? (<i>в банке</i>). Её мы будем называть банкиром.</p> <p>Лиса Алиса и Кот Базилио – безработные, мошенники, которые хотят отнять у Буратино деньги. Они у нас будут финансовой пирамидой.</p> <p><i>(Слайд 6). (Все новые слова записываются на доске, к концу занятия учащиеся, с помощью дополнительной литературы, Интернета, должны написать, что они обозначают).</i></p>
<p>Групповая работа</p>	<p>Работа в группах с использованием дополнительной литературы и Интернета.</p> <p>Цель: помочь папе Карло и Буратино поправить свое финансовое положение.</p> <p>Задание для групп :</p> <p>Группа «Буратино» – нарисовать, что необходимое можно приобрести на личный доход.</p> <p>Группа «Папа Карло» – составить проект бизнес-плана для достижения цели – открыть кукольный театр.</p> <p>Группа «Мальвина» – объяснить Буратино и папе Карло, что такое доход и как выгоднее его использовать.</p> <p>Группа «Черпаха Тортила» – рассказать, что такое банк, его функции и какие операции проводит банк.</p> <p>Группа «Лиса Алиса и Кот Базилио» – рассказать, что такое</p>

	<p>финансовая пирамида, постараться убедить Буратино отдать им деньги.</p>
<p>Защита выполненной работы. Оценка экспертов</p>	<p>Защита выполненной работы (для каждой группы 3 - 4 минуты).</p> <p><i>Записи на доске. Личный доход</i> – личные доходы <u>граждан</u>, <u>семей</u> и <u>домохозяйств</u>, получаемых в виде денежных средств. К ним относятся: <u>заработная плата</u>, <u>пенсия</u>, <u>стипендия</u>, <u>пособие</u>, доход от продажи <u>товаров</u>, произведённых в собственном хозяйстве, денежные поступления в виде <u>платы</u> за оказанные <u>услуги</u>, авторские гонорары, доход от продажи личного <u>имущества</u>.</p> <p><i>Предприниматель</i> - лицо, занимающееся собственным бизнесом, имеющее своё дело в целях получения прибыли или иной выгоды.</p> <p><i>Финансовый консультант</i> - это специалист, обладающий знаниями о финансах и имеющий соответствующее образование, который может посоветовать лучшие условия и возможности для сбережения и приумножения денежных средств.</p> <p><i>Банк</i> - финансовая организация, учреждение, производящее разнообразные виды операций с деньгами и ценными бумагами и оказывающее финансовые услуги правительству, предприятиям, гражданам и друг другу.</p> <p><i>Финансовая пирамида</i> - способ обеспечения дохода за счёт постоянного привлечения денежных средств от новых участников пирамиды. Финансовые пирамиды нелегальны во многих странах.</p> <p>Экспертная оценка выступлений групп.</p>
<p>Заключение</p>	<p>А теперь, давайте уточним, что такое «бюджет» и куда уходят деньги. Ребята по очереди предлагают свои варианты ответов, которые записываются на доске.</p> <p>Итак, мы выяснили, что «бюджет» это - план, показывающий, как тратить, копить и вкладывать деньги, которые ты зарабатываешь.</p> <p><i>Консультанты-эксперты дают советы, что делать, когда не хватает денег на поставленную цель.</i></p>
<p>Итоги</p>	<p>Необходимо учитывать свои доходы и расходы, чтобы знать, на что уходят твои деньги.</p> <p>Чтобы достичь любой цели, у тебя есть 3 варианта:</p>

	<p>Копить</p> <p>Взять в долг</p> <p>Совместить оба варианта</p> <p>Взяв в долг, ты сразу достигнешь желаемой цели, но тебе придется отдавать долг. Поэтому ты должен быть уверен, что сможешь его выплатить.</p> <p>Чтобы достичь цели через накопления, придется немного подождать, зато риск того, что ты не сможешь расплатиться по кредиту.</p> <p>Спасибо всем за работу, удачи!</p>
--	--

Список источников и литературы:

Литература:

1. Бокарев А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев // Финансы. - 2010. - № 9. - С. 3-6.
2. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2010. – С.42.
3. *Е.Г.Фирсов*. Интеллектуальные игры для школьников. Экономика. Ярославль. – 1998.- С.280.

Электронные ресурсы для педагогов:

1. Начальная школа [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.nshkola.ru/arch/161.html>, свободный. - Загл. с экрана.
2. Школа личных финансов [Электронный ресурс]. - Режим доступа: www.familyfinance.ru, свободный. - Загл. с экрана.
3. Финграммота. Ру [Электронный ресурс]. - Режим доступа: www.fingramota.ru, свободный. - Загл. с экрана.
4. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: www.festival.1september.ru, свободный. - Загл. с экрана.

Приложение № 1

1. Какие формы денег бывают?
 - а. Наличные и безналичные
 - б. Наличные, безналичные, электронные
 - с. Наличные и электронные
 - д. Наличные, счет в банке, карточка в банке, электронный кошелек
- Верно: а
2. Какая форма денег может быть опасна из-за мошенничества в интернете?
 - а. Наличные и безналичные

- b. Безналичные (счет в банке и карта в банке)
- c. Безналичные (электронный кошелек)

Верно: b, c

3. В чем преимущество безналичных денег перед наличными?

- a. Они не изнашиваются со временем
- b. Ими невозможно воспользоваться мошенникам
- c. Они могут быть удобнее в расчетах

Верно: a, c

4. если у человека есть банковская карточка, то что это означает?

- a. У него точно есть электронный кошелек
- b. У него есть счет в банке
- c. a, b
- d. Ничего из вышеперечисленного

Верно: b

Ответы к тесту

Группа _____


название			
Вопрос №1	Вопрос №2	Вопрос №3	Вопрос №4





Игра «Карманные деньги»

*Чащухина О.В., учитель начальных классов МАОУ гимназии №32
города Калининграда*

Технологическая карта игры « Карманные деньги»


Методический блок



<p>Цель</p>		<p>Методическая разработка направлена на знакомство с материалом по финансовой грамотности, развитие логического мышления, памяти; развитие познавательного интереса к решению задач; формирование активности и самостоятельности учащихся; повышение мотивации учащихся за счет игровых технологий.</p>
-------------	---	--

<p>Задачи</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1) Сформировать у учащихся рациональное отношение к денежным средствам; 2) Знакомство со способами приобретения собственных денежных средств; 3) Развитие способности оценивать ситуацию распределения денежных средств; 4) Знакомство с правилами обращения с деньгами; 5) Акцентировать внимание на соотношении духовных и материальных ценностей.
<p>Целевая аудитория</p>		<p>Учащиеся начальной школы (3-4 класс)</p>
<p>Форма занятия</p>		<p>Деловая игра</p>
<p>Время занятия</p>		<p>45 минут</p>
<p>Оснащение</p>		<p>Мультимедиапроектор Экран Презентация</p>

<p>Дидактический материал</p>		<p>Мультимедийная презентация, тест Hot Potatoes, карточки с ситуациями, карточка для мини- исследования « Наши карманные деньги», мультипликационный фильм «Карманные деньги»(серия «Уроки тетушки Совы – Азбука денег», буклеты для родителей « Дети и карманные деньги»</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>Тест Hot Potatoes, беседа</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>Для проведения занятия в младших классах целесообразно подготовить помощников – волонтеров из старших классов.</p>

Содержательный блок
Пошаговый сценарий игры

Этапы мероприятия	Описание этапа	Материалы
<p>I. Оргмомент</p>	<p>Деление на группы. Расчитываемся на 1-5.</p>	
<p>II. Разминка.</p>	<p>Прежде чем мы займемся аналитической и проектной работой давайте проведем зарядку для ума. Мини – игра «Своя игра»</p>	

<p>III. Введение в тему. Целеполагание</p>	<p>Учащимся представляют три термина: «Родители – Карман - Деньги». Им предлагается подумать и ответить на следующие вопросы:</p> <p><u>? О чем сегодня на классном часе пойдет речь</u></p> <p>- о деньгах на карманные расходы</p> <p><u>? Какие вопросы мы сегодня сможем рассмотреть</u></p> <p>- сколько вам нужно денег</p> <p>- как часто родители должны вам их давать</p> <p>- на что их нужно тратить</p>	<div style="text-align: right;">  </div> <p style="text-align: center;">Карманные деньги</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое карманные деньги? 2. На что их можно тратить? 3. Как получить карманные деньги дополнительно? 4. Советы по использованию карманных денег.
<p>IV. Проектная работа с учащимися.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Общая беседа с учащимися <u>? Нужны ли вам деньги на карманные расходы? Для чего они вам нужны?</u> 2. Что имеем? Учащимся предлагается провести мини-исследование по вопросу «Наши карманные деньги». Исследование можно проводить внутри группы или с представителями других групп. Полученные результаты обобщить. Лидер группы 	<div style="text-align: center;"> <p>ЧТО ХОТИМ ИМЕТЬ?</p> <p>Блиц-опрос</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Нужно ли выделять вам деньги? 2. С какой периодичностью это должно происходить? 3. Какая сумма вам необходима? 4. На что вы их будете тратить? <div style="text-align: right;">  Азбука денег </div> </div>

оглашает результат.

Вопросы _____ для
исследования.

- Выделяют ли вам родители деньги?
- Как часто они это делают
- Хватает ли вам этих денег?

3. Что хотим иметь?

Составьте бизнес-проект.


Классный
руководитель.

А теперь попробуйте представить свой бизнес-проект по представленному вопросу. При создании проекта следует учитывать его последующую реализацию.

Для помощи
учащимся предлагаются
следующие вопросы:

- Нужно ли выделять вам деньги?
- С какой периодичностью это должно происходить?
- Какая сумма вам необходима?
- На что вы их будете тратить?

После обсуждения и

	<p>подготовки лидер группы представляет проект одноклассникам.</p> <p>Учащиеся обсуждают, задают вопросы. Определяют наиболее реализуемый и полезный для них проект.</p> <p>4. Обсуждение результатов. Общее обсуждение.</p> <p>5. Просмотр мультипликационного фильма «Азбука денег» (серия 4 - «Карманные деньги»)</p> <p>6. Сверка результатов. Формулирование ответов на вопросы.</p>	
<p>V. Оцените ситуацию</p>	<p><u>Классный руководитель.</u></p> <p>Не только взрослые, но и дети должны владеть культурой обращения с деньгами. Предлагаю вам оценить, насколько успешно это у них получается.</p> <p>Группам раздаются ситуации.</p> <p>Вопросы для обсуждения в группах</p> <p>Ситуация № 1.</p> <p>Отправляя Чиполлино в летний лагерь, папа Чиполлоне дал ему мобильный телефон для экстренной связи. В лагере Чиполлино захотел подзаработать и разрешил</p>	<p style="text-align: center;">ОЦЕНИТЕ СИТУАЦИЮ</p> 

своим друзьям звонить с мобильного. За один звонок он просил 10 рублей и не обращал внимания на длительность разговоров. В результате Чиполлино дополнительно разжился небольшой суммой денег. Но...

Ситуация № 2.

Буратино срочно понадобились 200 рублей для покупки новой игры. Папа Карло давать денег отказался, потому что Буратино совсем недавно уже купил 2 диска.

Тогда Буратино придумал бизнес-проект. Он позвал Пьеро и предложил ему сыграть с ним в шашки на деньги. Ставка - 200 рублей. Естественно, Пьеро проиграл. Но...

Ситуация № 3.

Родители наняли Малышу репетитора по английскому языку. Плату учителю за уроки передавали с мальчиком. Через несколько месяцев Малыш уже блистал на уроках английского, но почему-то сильно не высыпался. Оказалось, что репетитора он давно бросил, учит язык

самостоятельно по ночам, а деньги отдает под проценты своим одноклассникам. Сейчас он весьма преуспевающий предприниматель. Но...

Ситуация № 4


.Незнайка организовал на Луне свой бизнес и всегда имеет карманные деньги и хвастается этим. Он часто угощает своих друзей – коротышек то чипсами, то орешками, то шоколадом. Однажды к нему подошли хулиганы и потребовали денег, угрожая побоями. Пришлось отдать все, что было в карманах. На следующий день вымогатели поджидали его уже возле дома и снова потребовали денег...


Ситуация №5.

Красная Шапочка отказалась нести пирожки бабушке. Тогда мама, отчаявшись уговорить дочку, она предложила ей за выполнение её просьбы 100 рублей. Девочке это так понравилось, что постепенно все мамины просьбы она выполняла за деньги. Но...

Классный руководитель.

Вы познакомились с

	<p>5 ситуациями. И каждый из них заканчивается большим «НО». Давайте разберем, насколько успешны эти проекты и почему после них остаются сомнения.</p> <p>Учащиеся дают оценку, предлагают свой вариант решения проблемы.</p>	
<p>VI. Продолжите фразу</p>	<p><u>Классный руководитель.</u></p> <p>А сейчас давайте вновь обратимся к народной мудрости. Все ли в нашей жизни продается и покупается? Есть ли в мире такие ценности, которые купить невозможно?</p> <p>Группам по очереди задаются вопросы:</p> <p>Все ли можно купить за деньги?</p> <p>За деньги можно купить часы... (но не время).</p> <p>За деньги можно купить книгу... (но не мудрость).</p> <p>За деньги можно купить услуги телохранителя... (но не друга).</p> <p>За деньги можно купить еду... (но не аппетит).</p> <p>За деньги можно купить дом... (но не семью).</p> <p>За деньги можно купить бизнес... (но не уважение людей).</p> <p>За деньги можно купить</p>	<p style="text-align: center;">Все ли можно купить за деньги?</p> <p>За деньги можно купить часы... (но не время). За деньги можно купить книгу... За деньги можно купить услуги телохранителя... За деньги можно купить еду... За деньги можно купить дом... За деньги можно купить бизнес ... За деньги можно купить лекарство... За деньги можно купить развлечения... За деньги можно купить орден... За деньги можно купить клоунов...</p> 

	<p>лекарство... (но не здоровье).</p> <p>За деньги можно купить развлечения... (но не счастье).</p> <p>За деньги можно купить орден... (но не подвиг, не честь).</p> <p>За деньги можно купить клоунов... (но не хорошее настроение).</p>	
<p>VII. Закрепление.</p>	<p><u>Классный руководитель.</u></p> <p>Издавна на Руси было особое отношение к деньгам. Их тратили, дарили, берегли, копили, отдавали в долг. Спустя столетия отношение к ним не изменилось. А вот свою мудрость в денежном вопросе народ выразил в пословицах и поговорках. Некоторые известны нам с детства, а некоторые встречаются крайне редко. Давайте вспомним их.</p> <p>Кроссворд</p> <p>Денежки не рожь, и зимой растут; денежки не лед, и зимой (тают). Из чужого кошелька легко (платить). Кто не богат, тот и копейке рад, а богатому – и тысяч (мало). Лишние деньги – лишняя (забота). Не легко деньги нажить, а</p>	<p style="text-align: center;">Продолжи пословицы и поговорки</p> <div style="text-align: right;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Денежки не рожь, и зимой растут; денежки не лед, а зимой... • Из чужого кошелька легко... • Кто не богат, тот и копейке рад, а богатому – и тысяч... • Лишние деньги – лишняя... • Не легко деньги нажить, а легко... • У скупого рубль плачет, а у щедрого и полушка...

	<p>легко (прожить). У скупого рубль плачет, а у щедрого и полушка (скачет).</p>	
<p>VIII. Правила обращения с деньгами</p>	<p><u>Классный руководитель.</u> В каждой пословице можно найти правило обращения с деньгами. Некоторые из них мы уже назвали. Вот несколько правил. Вы можете добавить свои. -Не делай из денег кумира, не ставь деньги на место Бога. -Зарабатывай честно. -Соизмеряй свои «хочу» и «могу». -Не хвастайся заработанными деньгами и не считай деньги прилюдно. -Старайся не влезать в долги. -Не играй в лотереи, азартные игры. Подведение итога игры. Награждение активных участников. Учащимся раздаются буклеты с материалами мероприятия.</p>	

Список источников и литературы:

1. Классный руководитель, 2006, № 3
2. Кондратьева Е.С. Классный час «Карманные деньги»/
<http://kladraz.ru/blogs/elena-sergevna-kondrateva/vneklasnoe-meroprijatie-karmanyedengi.html>
3. Родительские собрания в 5 классе/авт.- сост. В.Д.Иманова, В.Н.Максимочкина, Г.П.Попова.- Волгоград: Учитель,2008.


4. Родительские собрания. 5-7 классы: беседы, лекции, тесты, практикумы, анкеты для родителей. Волгоград, издательство «Учитель», 2006. План родительского собрания.
5. Родительские собрания: 6 класс / Авт. – сост. О.В. Дюкин, М., ВАКО, 2008.

Игра «Покупка +»

*Липская Л.А., учитель истории и обществознания МАОУ гимназии № 32
города Калининграда*

Технологическая карта игры «Покупка +»

I. Методический блок

Учебная задача		Изучить понятия связанные с темой «Покупка». Научиться сравнивать покупки по степени необходимости, понимать, что влияет на намерения людей совершать покупки.
Задачи		<ol style="list-style-type: none"> 1) Формировать умение широко и творчески использовать в игре полученные знания о понятиях: расходы, деньги, платеж, чек, товар. 2) Развивать способность совместно разворачивать игру, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников; 3) Воспитывать культуру речевого общения;
Форма занятия		Групповая.

Время занятия		45 минут
Материал		<u>Дидактический материал:</u> касса, товары, «деньги», чеки, ценники, товары для «витрины», листы А3.
Предварительная работа		Подготовить для каждого учащегося задания детям: фломастеры, клей, фото и картинки для аппликаций..
Формы контроля		Групповой.
Методические рекомендации организаторам игры		1. Участникам игры должно быть не меньше 7, но не более 11 лет. 2. Предварительная работа проводится только с волонтерами.

II. Содержательный блок

Развернутый сценарий игры

Содержание:

1. Организационный момент
2. Работа в группах «Подготовка проектов».

3. Проект «Банкомат»
4. Проект «Витрина»
5. Проект «Касса»
6. Игра-моделирование «Покупка».
7. Итог занятия. Оценки.

Учитель: Здравствуйте, ребята!

Сегодня у нас обучающая игра « Покупка +».

Класс делится на группы 4 группы.

Каждая группа получает задание: на листе А3 оформить:

1 группа – проект «Банкомат» (экран, клавиатура, лотки для чеков, приема и выдачи купюр, и т. д)

2 группа – проект « Витрина» (товары, акции, спецпредложения, торговые отделы)

3 группа – проект « Касса» (кассовый аппарат, чеки, купюры, карты скидок)

4 группа – проект «Покупатели» (корзины для покупок, списки покупок, макеты купюр, карты)

На подготовку дается 10 минут, после чего начинается защита проектов, в ходе которой участники рассказывают о процедуре и объясняют все сопутствующие термины и понятия.

Учитель корректирует и обобщает выступления, ребята задают вопросы и дополняют.

После того как все проекты представлены, учащиеся моделируют ситуацию покупки товара в магазине, участники:

Банкомат-5

Касса -5

Витрина -5

Покупатели 5-7.

В итоге занятия – викторина.

1. Маленькая, кругленькая
Из кармана в карман скачет. (*Монета*).
2. Как не берегутся, а растрясутся. (*Деньги*).
3. На товаре быть должна
Обязательна ... (*цена*).
4. За сметану, хлеб и сыр
В кассе чек пробьёт ... (*кассир*).
5. Мебель, хлеб и огурцы
Продают нам ... (*продавцы*).

Подводится итог мероприятия, награждается команда за лучший проект.

Список литературы:

1. Бокарев А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев // Финансы. - 2010. - № 9. - С. 3-6.
2. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2010. – С.42.
3. Зеленцова А. В. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика / А. В. Зеленцова, Е.А. Блискавка, Д. Н. Демидов. – М.: КноРус, 2012. – 106 с.

Интернет-ресурсы:

1. Школа личных финансов- www.familyfinance.ru
2. Финграмота. ру - www.fingramota.ru
3. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» - <http://festival.1september.ru/>
4. Википедия - <http://ru.wikipedia.org/>
5. Яндекс словари - <http://slovari.yandex.ru>
6. Дети и деньги - <http://www.fsmcapital.ru/uspeh/mykinder.shtml>


Игра «Крестики - нолики» «Что лучше тратить или копить?»

*Липская Л.А., учитель истории и обществознания МАОУ гимназии № 32
города Калининграда*

І. Методический блок

Цель		Сформировать у учащихся представление о финансах простым и понятным языком.
------	---	---

<p>Задачи</p>		<p>Объяснить, что финансы это многогранное понятие, которое включает в себя и наличные деньги, и безналичные денежные ресурсы, и др. формы и инструменты денежных средств, а также — финансовые отношения, связанные с расчетами денежными средствами между субъектами рынка.</p>
<p>Форма занятия</p>		<p>Групповое занятие</p>
<p>Время занятия</p>		<p>45 минут</p>
<p>Материал</p>		<p>Подготовить для каждого учащегося задания детям: примерные доходы и траты семью за месяц, оформить классную доску и подобрать литературу и статьи из периодической печати о финансах.</p>
<p>Предварительная работа</p>		<p>Подготовить для каждого учащегося задания детям: примерные доходы и траты семью за месяц, оформить классную доску и подобрать литературу и статьи из периодической печати о финансах.</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>Индивидуальный, групповой.</p>

Методические рекомендации организаторам игры		1. Участникам игры должно быть не меньше 7, но не более 11 лет. 2. Предварительная работа проводится только с волонтерами.
--	---	---

II. Содержательный блок

Развернутый сценарий игр на решение логических задач «Что лучше копить или тратить?»

Содержание:

8. Организационный момент
9. Понимать, чтобы правильно действовать.
10. Что даёт накопление?
11. Что дает свободное распоряжение деньгами?
12. Тренинг « Бюджет»
13. Игра « Крестики-нолики».
14. Итог занятия. Оценки.

Учитель: Рано или поздно любой человек, которому не все равно, что происходит с его деньгами сейчас, и что будет происходить с ними в ближайшем и далеком будущем, задается тривиальным вопросом – как мне правильно обращаться с моими финансами?

Т.е. человек задумывается над тем, как повысить финансовую грамотность.

Термин *«finansia»* возник в XIII-XV вв. и переводится с латинского как «наличные средства, доход». В торговых рядах Италии и сначала обозначал любой денежный платеж. В дальнейшем термин получил международное распространение и стал употребляться как понятие, связанное с системой денежных отношений между населением и государством по поводу образования государственных фондов денежных средств.

В самом упрощенном варианте определение финансов звучит так: финансы — это деньги. Но это слишком простое, примитивное определение финансов. Ведь финансы — это не только наличные деньги, и денежные средства на счетах в банках, и чеки, и аккредитивы, и др. финансовые инструменты.

Финансовая грамотность – понимание основных финансовых понятий и использование этой информации для принятия разумных решений, способствующих благосостоянию людей. К ним относятся принятие решений о тратах и сбережениях, выбор соответствующих финансовых инструментов, планирование бюджета, накопление средств на будущие цели, например, получение образования или обеспеченная жизнь в зрелом возрасте.

Как правильно распоряжаться деньгами, является одним из самых важных вопросов в современной жизни. Уже сейчас, многие из нас хотели бы

знать, как приумножить свое состояние. Копить или тратить — что поможет стать богаче и счастливее?

3. Что дает накопление?

- накопление обеспечивает возможность остаться при деньгах в случае возникновения непредвиденной ситуации.

Например, в случае автомобильной аварии, поломки телевизора или иных неожиданных расходов вы всегда будете иметь в своем распоряжении нужную сумму денег;

- накопление дает возможность приобретать вещи или услуги, не прибегая к помощи займов и кредитов, — а значит, позволяет экономить значительную сумму денег, которая идет на выплату процентов по кредиту;

- накопление дает возможность делать значительные приобретения.

Если вы не в состоянии с месячной зарплаты купить новый телефон, то откладывание определенной суммы денег определенно даст вам эту возможность;

- помимо финансовой накопление обеспечивает психологическую защищенность, создает своеобразную «подушку безопасности».

Человек, который регулярно откладывает деньги, не беспокоится о том, удастся ли протянуть до следующей зарплаты, как выжить в случае увольнения или в других непредвидимых ситуациях (во время беседы учащиеся высказывают свою точку зрения, приводят примеры).

4. Что дает свободное распоряжение деньгами?

- подход к деньгам «сколько есть, столько и трачу» дает возможность регулярно чувствовать «вкус жизни», ощущать праздник, не чувствовать себя ущемленным и вынужденным откладывать;

- свободное распоряжение деньгами создает определенный психологический настрой — «у меня все хорошо, у меня есть деньги, и я могу их тратить».

Человек, который излучает позитивный настрой, получает в ответ позитив. В то же время откладывание денег «на черный день» зачастую чревато тем, что «черный день» действительно наступает;

- свободное обращение с деньгами позволяет деньгам «работать» и притягивать другие деньги. Трата денег освобождает пространство для прихода новых денег.

5. Тренинг « Бюджет».

Возьмите листок бумаги и ручку и распишите ежемесячные доход и траты семьи.

Статья дохода: Сумма.

Подсчитайте, сколько у вас получилось.

Статья расхода Сумма.

Расходы на продукты питания

Расходы на проезд в общественном транспорте (бензин)

Бытовые расходы

Коммунальные платежи

Оставшуюся сумму поделите таким образом, чтобы часть ее шла на «подушку безопасности», а часть - на приятные расходы. Сделайте 2 эти графы обязательными для себя.

Иметь отложенные деньги полезно, так как это сберегает душевное равновесие и позволяет экономить и приобретать. Иметь деньги, которые вы можете свободно тратить на свои личные нужды (кино, театры, одежду, каток, кафе и т. д.), не менее важно.

После заполнения ребята комментируют свои записи.

6. Игра « Крестики-нолики»

1К	2Т	3К
4Т	5К	Т6
7К	8Т	9К

Вопросы:

1. Коль трудился круглый год, будет кругленьким (доход) К
2. Люди ходят на базар, там дешевле весь (товар) Т
3. Будут целыми как в танке, сбереженья ваши в (банке) К
4. Это крупный магазин, у него не счесть витрин, всё найдется на прилавке, от одежды до булавки (супермаркет) Т
5. Дела у нас пойдут на лад, мы в лучший банк внесли свой (вклад) К
6. На товаре быть должна, обязательно (цена) Т
7. Приносить доходы стал, в банке папин (капитал) К
8. Мебель купили, одежду посуду, брали для этого в банке мы (ссуду) Т
9. На рубль копейки, на доллары центы, бегут набегают в банке (проценты) К.
10. Учащимся предлагается вспомнить цель занятия и ответить на вопрос « что нового мы узнали?»
11. Подводятся итоги по результатам работы групп. Группа набравшая большинство баллов награждается.

Список источников и литературы для педагогов:

1. Бокарев А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев // Финансы. - 2010. - № 9. - С. 3-6.

2. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2010. – С.42.

3. Е.Г.Фирсов. Интеллектуальные игры для школьников. Экономика. Ярославль. – 1998.- С.280.

4. Журналы «Начальная школа».

Интернет-ресурсы:

1. Школа личных финансов- www.familyfinance.ru

2. Финграмота. ру - www.fingramota.ru



3. Школа денег - <http://www.gorodfinansov.ru/finfrteapot/>

Игра «Учимся делать заказ в кафе»

Липская Л.А., учитель истории и обществознания МАОУ гимназии № 32 города Калининграда

Технологическая карта

I. Методический блок

Учебная задача		Изучить понятия связанные с темой «Посещение кафе, ресторана». Научиться грамотно делать заказ, сравнивать цены и виды рекламы, рассчитывать доли расходов на разные услуги.
Задачи		1) Формировать умение широко и творчески использовать в игре полученные знания о понятиях: расходы, деньги, платеж, чек, заказ, счет, меню. 2) Развивать умение работать в группе согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников; 3) Воспитывать культуру речевого общения;

Форма занятия		Групповая.
Время занятия		45 минут
Материал		<u>Дидактический материал:</u> «меню», «деньги», чеки, , товары для « витрины», листы А3.
Предварительная работа		Подготовить волонтеров по теме «Заказ в кафе»; волонтеры должны знать термины: меню, заказ, безналичный расчет, официант, чек. Составить меню (5 экземпляров)
Формы контроля		Групповой.

II. Содержательный блок

Развернутый сценарий игры

Содержание:

15.Организационный момент

16.Ролевая игра « Заказ в кафе».(волонтеры-волонтеры)

17.Игра – моделирование «Заказ в кафе» (волонтеры-дети)

18. Проект «Внимание – права потребителя!» (рефлексия).

19. Итог занятия. Оценки.

Учитель: Сегодня у нас обучающая игра

«Учимся делать заказ в кафе».

Учебная задача: В ходе игры мы должны научиться основам разумного экономного поведения при посещении кафе и ресторанов. Мы познакомимся с понятиями: меню, официант, счет, наличный и безналичный расчет, чек.

В результате всю полезную информацию мы представим в виде проекта « Внимание – права потребителя!»

Прежде чем прийти к вам ребята волонтеры готовились и сейчас расскажут и покажут вам пример поведения посетителей и официанта в кафе.

2. Сценка волонтеров:

Кафе, столик, входят посетители. Официант приветствует их и приглашает пройти в зал.

Официант предлагает **меню**.

Посетители знакомятся с предложенным ассортиментом, и идет пояснение, что такое меню, на что обращать внимание при заказе. Почему важно учитывать свои желания и финансовые возможности.

Официант приносит **СЧЕТ**.

Посетители сравнивают и сопоставляют свой заказ и информацию на чеках.

Идет пояснение, что такое наличный и безналичный расчет.

3. Сценка повторяется, участники меняются, теперь волонтеры выполняют функцию помощников – консультантов, а воспитанники детского сада – главные участники.

4 .Следующий этап мероприятия – проект. Ребята делятся на группы (2 и более), каждая группа получает задание – разработать рекомендации на тему «Внимание – права потребителя!» и (или) «Полезные советы экономному клиенту». На работу дается 10 минут, волонтеры, активно помогают оформить и защитить проекты.

5 Подводятся итоги мероприятия. Самые активные участники получают сертификаты «Я умею экономить».

Меню

<i>Напитки</i>	Вес, объем (гр.)	Цена
Лимонад	200	50
Кола	200	70
Минеральная вода	200	40
Чай с лимоном	200	35
Кофе эспрессо	100	90
Кофе лате	150	90
Какао	200	70

<i>Салаты</i>	Вес	Цена
Цезарь	180	120
Греческий	180	100
Оливье	200	110
Средиземноморский	180	190
Весенний	200	80
Фантазия	180	90
Сырный	180	110

<i>Горячие блюда</i>	Вес	Цена
Рагу	250	200
Отбивная с гарниром	300	230
Пельмени	250	180
Паста	250	160
Семга на пару с гарниром	300	500
Курица	200	300
Бигус	200	120

<i>Десерт</i>	Вес	Цена
Мороженое	250	200
Тирамису	300	230
«Сказка»	250	180
Пудинг	250	160
Чизкейк	300	500
Фруктовый салат	200	300

Круасан	200	120
---------	-----	-----

Список литературы:

1. Бокарев А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев // Финансы. - 2010. - № 9. - С. 3-6.
2. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2010. – С.42.
3. Зеленцова А. В. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика / А. В. Зеленцова, Е.А. Блискавка, Д. Н. Демидов. – М. : КноРус, 2012. – 106 с.

Интернет-ресурсы:

1. **Школа личных финансов**- www.familyfinance.ru
2. **Финграмота. ру** - www.fingramota.ru
3. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» - <http://festival.1september.ru/>
4. Википедия - <http://ru.wikipedia.org/>
5. Яндекс словари - <http://slovari.yandex.ru>
6. Дети и деньги - <http://www.fsmcapital.ru/uspeh/mykinder.shtml>

Игра «Создай свой бизнес: кафе»

Топольницкая Г.Г., учитель географии МАОУ гимназии № 32
города Калининграда

Технологическая карта игры «Создай свой бизнес: кафе»

І. Методический блок

Цель		Формирование у детей первичных навыков управления финансами, понимания ответственности за выбор. Кроме того, происходит взаимодействие волонтеров-старшекласников и детей младшего школьного возраста.
Задачи		<ol style="list-style-type: none">1) Обобщение знаний, умений, навыков по основам финансовой грамотности2) Развитие практических навыков использования финансовых инструментов3) Развитие речи, мышления, творческие способности;4) Активизация познавательной деятельности участников игры.
Целевая аудитория		Учащиеся начальной школы (1-3 класс)
Форма занятия		Деловая игра
Время занятия		45 минут

Оснащение		Мультимедиапроектор экран презентация
Дидактический материал		Карточки-приложения, карточки с картинками блюд игровые деньги
Формы контроля		1. Интеллектуальные (вопросы на знание профессий в кафе, основ обслуживания и т.д.); 2. Творческие (нарисовать эмблему кафе, придумать слоган); 6. Комбинированные (умение работать в команде).
Методические рекомендации организаторам игры		1. Участникам игры должно быть не меньше 7, но не более 11 лет. 2. Предварительная работа проводится только с волонтерами.

II. Содержательный блок

Пошаговый сценарий игры

Этапы мероприятия	Рекомендации	Текст ведущих
Вступление: погружение в игровую ситуацию	Участники игры рассказываются произвольно	Ведущий 1: Ребята, сегодня у нас будет необычное занятие. Мы вас приглашаем в кафе. Там нас ждёт наш друг Гном Эконом. Он зарабатывает деньги

		<p>и экономит их.</p> <p>Ведущий 2: Ребята, послушайте историю, которая произошла с гномом Экономом. Как-то был его день рождения. Он пригласил много гостей и им было очень тесно в его домике. Тогда гном задумался: «Вот если бы у меня было своё кафе, всем бы места хватило». И стал он работать. Он копил, экономил деньги. И с тех пор его стали называть Гномом экономом. Когда его накопление стало большим, он купил себе кафе.</p> <p>Мы с вами так же поступим, будем копить деньги и откроем на них кафе.</p>
Викторина	<p>Отвечая на вопросы викторины (приложение 1), участники игры зарабатывают игровые деньги (приложение 2)</p>	<p>Ведущий 1: Мы задаем вопросы – вы на них отвечаете и зарабатываете деньги.</p>
Создание кафе	<p>Происходит деление на команды. Количество команд – 3 (2 команды по 5 человек для создания кафе, третья группа - посетители).</p> <p>Происходит принятие решения о видах кафе (пиццерия, фаст-фуд, кафе-мороженное и др.) и распределение</p>	<p>Ведущий 2: Вот мы и заработали наш первый капитал, теперь можем открывать кафе. У нас две команды, значит и кафе будет два. Остальные ребята – посетители.</p> <p>Ведущий 1: Ребята, какие типы кафе вы знаете? Люди каких профессий работают в кафе Распределяем роли (5 человек): директор, администратор,</p>

	ролей. За ответы на вопросы участники игры также зарабатывают игровые деньги	официант, повар, кассир. Остальные - посетители.
Закупка продуктов для кафе	На заработанные деньги директор и администратор закупают продукты и расставляют на парте, создавая интерьер кафе Используются карточки (приложение 3)	Ведущий 2: Вот магазин: «Все для кафе», вот продавец и кассир. Что они делают? Продавец.... Кассир..... Купите все, что вам нужно для кафе. Кто будет покупать? (директор, и администратор) Когда покупаете товар, что нужно взять? Расставьте купленный товар в вашем кафе.
Представление кафе	Создание рекламного макета и слогана для представления кафе (приложение 4)	Ведущий 1: Ждём посетителей. Но к вам никто не заходит. Как вы думаете, почему? (ответы детей). Как ребёнок нет без мамы, Сбыта нету без...Рекламы - Да, верно, мы забыли про рекламировать наше кафе. Нарисуйте рекламный плакат и пригласите в ваше кафе посетителей
Прием посетителей	Согласно ролям происходит прием посетителей, заказов, обслуживание и т.д. Происходит закрепление знаний по культуре потребителя:	- Ведущий 1: Ребята, какое доказательство посещения кафе у вас должно остаться и нужно ли вам оно? Зачем нужен чек об оплате

	- заказ блюда - оплата заказа - сохранение чека	заказа?
Подведение итогов, награждение	В какое кафе пойдет больше посетителей, тот и выиграл. Необходимо остановиться на всех этапах игры для закрепления потребительских знаний.	-
Рефлексия		Ведущий 1: Ребята, чем мы с вами сегодня занимались? Что вы узнали нового? Что вам понравилось больше всего?
Выводы	Данная методическая разработка носит рекомендательный характер и может быть дополнена новыми идеями. В результате проведения игры ребята закрепляют навыки поведения потребителя в кафе, а так же знакомятся с понятием бюджета фирмы, учатся планировать расходы. Кроме того, ребята продолжают формировать навык работы в группе. Принятие решений о распределении ролей в группе, планирование расходов на открытие кафе, разработка логотипа и слогана заведения развивают творческие способности.	

Список источников и литературы:

Литература:

1. Бокарев А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев // Финансы. - 2013. - № 9. - С. 3-6.
2. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2012. – С.42.

Интернет-ресурсы:

1. Дети и деньги. – Режим доступа: <http://fsmcapital.ru/uspeh/mykinder.shtml> (дата обращения: 06.10.2015 г.)

2. Ученики Скруджа. – Режим доступа: <http://ucheniki-skrudja.com> (дата обращения: 16.09.2015 г.)
3. Школа денег. – Режим доступа: <http://gorodfinansov.ru/finfrteapot> - (дата обращения: 26.09.2015 г.)

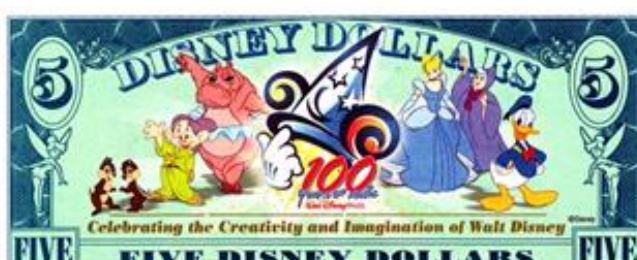
Приложение 1

Вопросы викторины¹

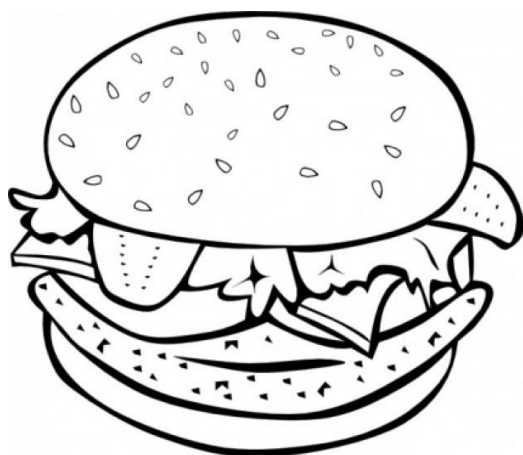
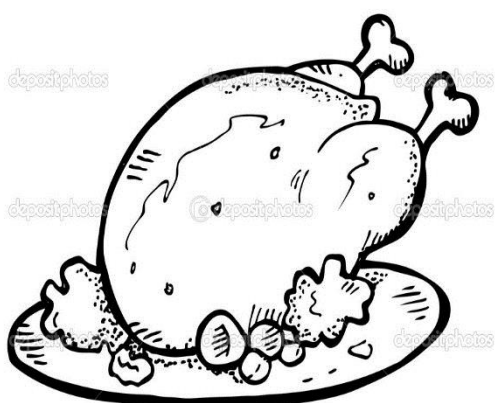
1. За что, по уверению пословицы, денег не берут?
а) За лечение; б) За спрос; в) За обучение; г) За рекламу.
2. Что известная пословица предлагает взамен ста рублей?
а) Сто долларов; б) Сто евро; в) Сто друзей; г) Сто лет одиночества.
3. Как говорят о деньгах, если они пропали в пустую?
а) Страдали монетки; б) Горевали рубрики; в) Плакали денежки; г) Повесились банкноты.
4. Чем должен обладать денежный знак?
а) Гордостью; б) Достоинством; в) Самоуверенностью; г) Мужеством.
Как в шуточной форме говорят о деньгах?
а) Презренный металл; б) Ненавистная бумага; в) Жалкий пластик; г) Ужасная наличка.
5. Что делает с рублём копейка? а) Стережёт; б) Бережёт; в) Питает; г) Воспитывает.
6. Какой эпитет часто употребляется при описании новой денежной купюры?
а) Звонкая; б) Скрипящая; в) Хрустящая; г) Шипящая.
7. Каким из этих слов не характеризуют деньги?
а) Лимон; б) Капуста; в) Зелень; г) Ботва. Как говорят о больших деньгах? а)
8. Куры не клюют; б) Мыши не грызут; в) Волки не дерут; г) Глаза не смотрят.
9. Какие знаки надеется увидеть на денежных банкнотах каждый кассир?
а) Водяные; б) Воздушные; в) Магические; г) Астрономические.
10. Как называется сумма денег, поставленная на кон в игре? а) Касса; б) Ломбард; в) Банк; г) Магазин.
11. Пьесу с каким названием написал У. Шекспир? а) «Царь копеек»; б) «Правитель Франков»; в) «Властелин Долларов»; г) «Король Лир».
12. Какие деньги родители выделяют своим детям? а) Домашние; б) Ручные; в) Карманные; г) Декоративные.
13. На что обычно откладывают деньги предусмотрительные граждане? а) На чёрный день; б) На полярную ночь; в) На високосный год; г) На золотой век.

¹ <http://www.fun4child.ru>

Игровые деньги



Картинки блюд



Примеры рекламных макетов кафе





Игра «Кто хочет стать миллионером?»

Топольницкая Г.Г., учитель географии МАОУ гимназии № 32
города Калининграда

Технологическая карта игры «Кто хочет стать миллионером?»

I. Методический блок





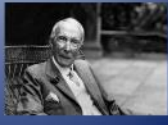

Цель		Методическая разработка направлена на закрепление материала по финансовой грамотности, развитие логического мышления, памяти; развитие познавательного интереса; формирование активности и самостоятельности учащихся; повышение мотивации учащихся за счет игровых технологий; воспитание чувства ответственности, дружбы, взаимовыручки.
Задачи		<ol style="list-style-type: none">1) Обобщение знаний по основам финансовой грамотности в 8-9 классах2) Проверка усвоения основных определений по финансовой грамотности;3) Развитие интереса и формирование стимулов у учащихся к приобретению знаний по финансовой грамотности4) Развитие навыков применения знаний по ФГ использованием компьютерных информационных технологий;5) Активизация мыслительной деятельности;6) Развитие коммуникабельных

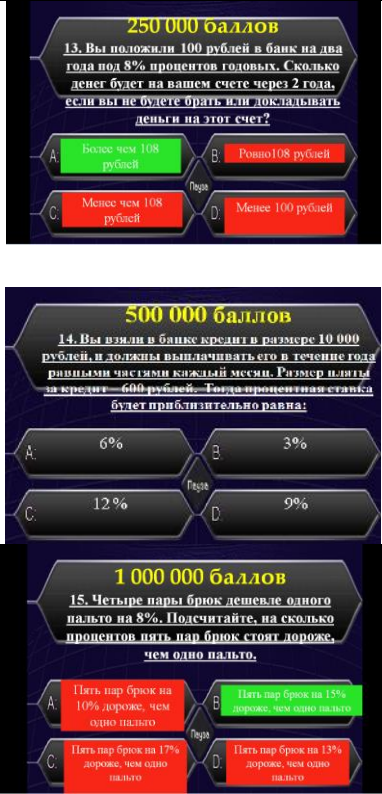

		способностей.
Целевая аудитория		Учащиеся старшей школы (8-9 класс)
Форма занятия		Деловая игра
Время занятия		45 минут
Оснащение		Мультимедиапроектор Экран Презентация
Дидактический материал		Игровые деньги по количеству баллов
Формы контроля		2. Знание определений 3. Решение задач
Методические рекомендации организаторам игры		1. Участникам игры должно быть не меньше 11- 13 лет. 2. Игра является обобщением или промежуточным контролем курса «Финансовая грамотность школьника»

II. Содержательный блок

Пошаговый сценарий игры

Этапы мероприятия	Описание этапа	Материалы																																																												
<p>Вступление: погружение в игровую ситуацию</p>	<p>Одной из самых популярных игр на отечественном телевидении уже более десяти лет является игра, «Кто хочет стать миллионером?».</p> <p>Весь мир играет в эту игру. Тысячи людей мечтают попасть на это замечательное шоу и попытаться выиграть суперприз - 1 000 000 (один миллион) рублей!</p>																																																													
<p>Правила игры</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игра состоит из трех туров: два отборочных и третий – супер игра 2. В отборочных турах участвует весь класс 3. За правильные ответы выдаются купоны соответствующего номинала 4. Каждый тур включает 5 вопросов 5. Несгораемые суммы: 1000, 32 000 и 1 000 000 баллов за которые выдаются призы 6. Можно взять подсказки: право на ошибку и помощь зала 7. Можно досрочно выйти из игры 	<div data-bbox="1007 1032 1477 1375"> <p>ПРАВИЛА ИГРЫ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Игра состоит из трех туров: два отборочных и третий – супер игра 2. В отборочных турах участвует весь класс 3. За правильные ответы выдаются купоны соответствующего номинала 4. Каждый тур включает 5 вопросов 5. Несгораемые суммы: 1000, 32 000 и 1 000 000 баллов за которые выдаются призы 6. Можно взять подсказки: право на ошибку и помощь зала 7. Можно досрочно выйти из игры </div> <div data-bbox="1011 1420 1473 1765"> <p>ПРАВИЛА ИГРЫ</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>ВЫХОД ИЗ ИГРЫ</td> <td>15</td> <td>1 000 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Право на ошибку</td> <td>14</td> <td>500 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Помощь зала</td> <td>13</td> <td>250 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>12</td> <td>125 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>11</td> <td>64 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>10</td> <td>32 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>9</td> <td>16 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>8</td> <td>8 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>7</td> <td>4 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>6</td> <td>2 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td>1 000</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>4</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>3</td> <td>300</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td>200</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>100</td> </tr> </table> </div>		ВЫХОД ИЗ ИГРЫ	15	1 000 000		Право на ошибку	14	500 000		Помощь зала	13	250 000			12	125 000			11	64 000			10	32 000			9	16 000			8	8 000			7	4 000			6	2 000			5	1 000			4	500			3	300			2	200			1	100
	ВЫХОД ИЗ ИГРЫ	15	1 000 000																																																											
	Право на ошибку	14	500 000																																																											
	Помощь зала	13	250 000																																																											
		12	125 000																																																											
		11	64 000																																																											
		10	32 000																																																											
		9	16 000																																																											
		8	8 000																																																											
		7	4 000																																																											
		6	2 000																																																											
		5	1 000																																																											
		4	500																																																											
		3	300																																																											
		2	200																																																											
		1	100																																																											

<p>Ход игры</p>	<p>Для того, чтобы заработать 1 миллион рублей, необходимо правильно ответить на 15 вопросов из различных областей знаний. Каждый вопрос имеет 4 варианта ответа, из которых только один является верным. Каждый вопрос имеет конкретную стоимость.</p>	
<p>1 тур 2 тур</p>	<p>Первый и второй туры является отборочными и проводятся с учащимися всего класса. В конце второго тура выбираются учащиеся, набравшие наибольшее количество баллов. Игровые купоны представлены в приложении 1. Между турами установлена рекламная пауза, содержащая познавательную информацию.</p>	   <div data-bbox="1037 1422 1452 1646"> <p><i>Рекламная пауза</i></p> <p>Первым человеком, сумевшим заработать состояние в один миллиард долларов, стал американец Джон Рокфеллер. И произошло это менее ста лет назад – 29 сентября 1916 года.</p>  </div> 

<p>3 тур: супер игра</p>	<p>В 3-й тур проходят 6 человек, набравших наибольшее количество баллов</p>	
<p>Заключение</p>	<p>Победитель игры и участники, набравшие не сгораемое количество баллов награждаются грамотами.</p>	
<p>Итоги</p>	<p>За основу была взята телеигра «Кто хочет стать миллионером» и шаблон презентации Кривоноговой А.Е. (http://vneuroka.ru). Вопросы подбирались самостоятельно из сети интернет и учебников, указанных в списке использованных источников.</p>	

Список источников и литературы:

Литература:

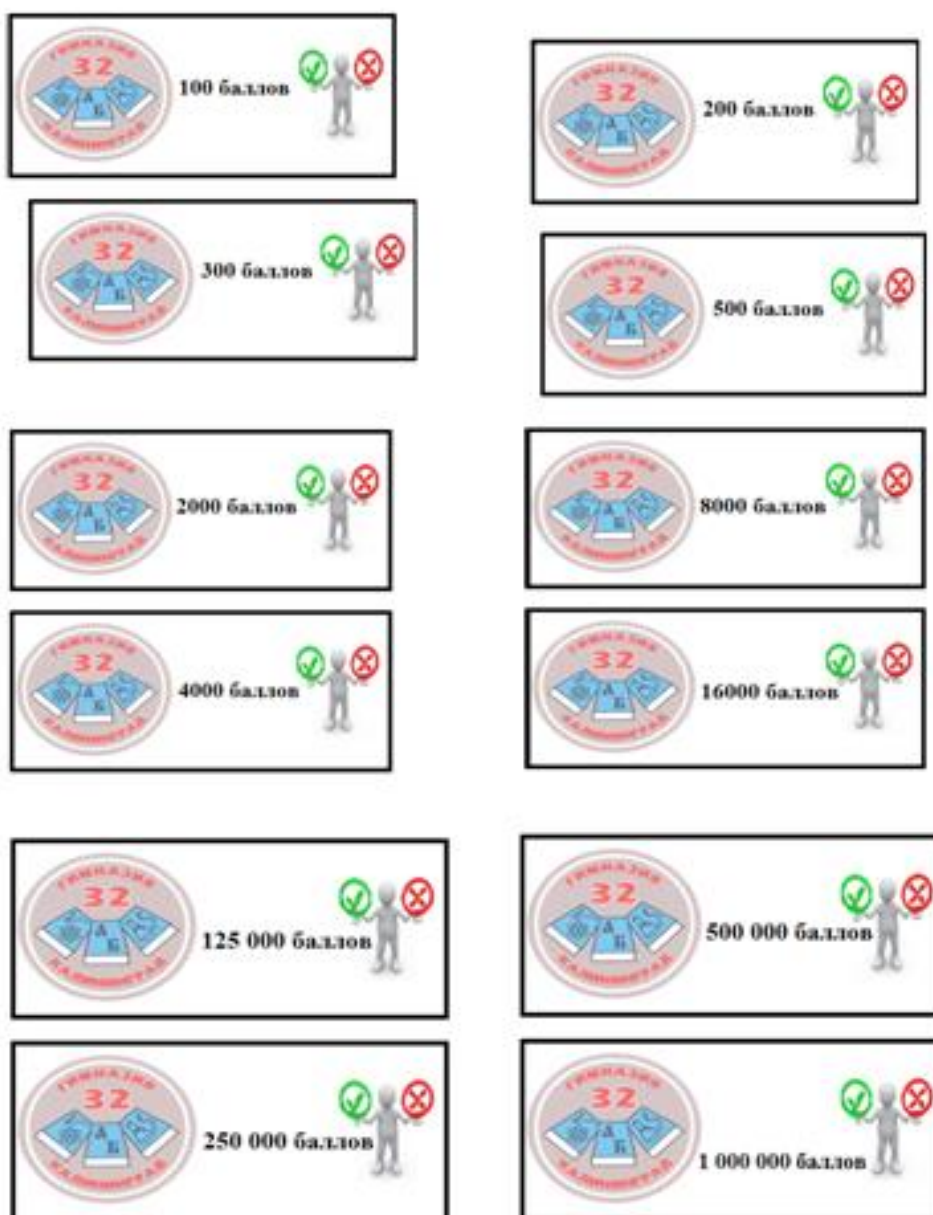
1. Бокарев А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев // Финансы. - 2013. - № 9. - С. 3-6.
- 7) Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2012. – С.42.

Интернет-ресурсы:

1. Дети и деньги. – Режим доступа: <http://fsmcapital.ru/uspeh/mykinder.shtml> (дата обращения: 06.10.2015 г.)
2. Ученики Скруджа. – Режим доступа: <http://ucheniki-skrudja.com> (дата обращения: 16.09.2015 г.)
3. Школа денег. – Режим доступа: <http://gorodfinansov.ru/finfrteapot> - (дата обращения: 26.09.2015 г.)

Приложение 1

Игровые купоны



Игра «Банкиры»

Топольницкая Г.Г., учитель географии МАОУ гимназии № 32
города Калининграда

Технологическая карта игры «Банкиры»

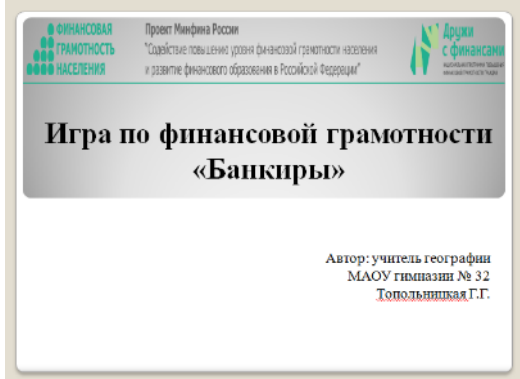
Методический блок

Цель		Методическая разработка направлена на закрепление материала по финансовой грамотности в сфере банковской деятельности, развитие логического мышления, памяти; развитие познавательного интереса к решению задач; формирование активности и самостоятельности учащихся; повышение мотивации учащихся за счет игровых технологий.
Задачи		<ol style="list-style-type: none">1) Закрепление знаний по основам банковской деятельности посредством решения задач в 9-10 классах2) Повышение мотивации к приобретению знаний по финансовой грамотности3) Развитие навыков применения знаний по финансовой грамотности в банковской сфере;4) Активизация мыслительной деятельности;5) Развитие коммуникабельных способностей.
Целевая аудитория		Учащиеся старшей школы (9-10 класс)
Форма занятия		Деловая игра

<p>Время занятия</p>		<p>45 минут</p>
<p>Оснащение</p>		<p>Мультимедиапроектор Экран Презентация</p>
<p>Дидактический материал</p>		<p>Оценочные таблицы</p>
<p>Формы контроля</p>		<p>1. Знание определений 2. Решение задач</p>
<p>Методические рекомендации организаторам игры</p>		<p>1. Участникам игры должно быть не меньше 13-14 лет. 2. Игра является обобщением или промежуточным контролем темы «Начисление банковского процента» в модуле финансовая грамотность</p>

Содержательный блок

Пошаговый сценарий игры

Этапы мероприятия	Описание этапа	Материалы
Вступление: погружение в игровую ситуацию	<ol style="list-style-type: none">1. Три команды представляют финансово-кредитные учреждения, которые осуществляют денежные расчеты и наращивают капитал – банки.2. Задача команд: решая вопросы, связанные с финансовой грамотностью в банковской сфере, увеличить свой первоначальный капитал.3. У каждого Банка есть акционеры, которые, отвечая на вопросы, тоже будут приносить прибыль своему Банку.4. Стартовый капитал каждого банка – 1000 (одна тысяча) рублей.	

Правила игры

1. Каждому банку предлагается по очереди выбрать себе задание стоимостью от 50 до 200 рублей (жеребий в начале игры, затем очередность).
2. Если команда, представляющая данный банк, дает правильный ответ, то ее капитал увеличивается на стоимость задания.
3. Если ответ неправильный, то капитал уменьшается на:
 - ✓ 50% стоимости задания, если другой банк тоже не сможет ответить верно;
 - ✓ 100% стоимости задания, если другой банк дает правильный ответ, а команда, представляющая этот банк, получает прибавку к своему капиталу, равную 100% стоимости задания.

Ход игры

Играют две или три команды по 6 человек, учащиеся распределяют роли внутри команды

3

Правила игры

- Каждому банку предлагается по очереди выбрать себе задание стоимостью от 50 до 200 рублей (жеребий в начале игры, затем очередность).
- Если команда, представляющая данный банк, дает правильный ответ, то ее капитал увеличивается на стоимость задания.
- Если ответ неправильный, то капитал уменьшается на:
 - 50% стоимости задания, если другой банк тоже не сможет ответить верно;
 - 100% стоимости задания, если другой банк дает правильный ответ, а команда, представляющая этот банк, получает прибавку к своему капиталу, равную 100% стоимости задания.

4

Правила игры

- Время на обсуждение задания предоставляется в зависимости от его сложности.

Стоимость задания, руб.	50	100	150	200
Время	30 с	1 мин	1 мин 30с	2 мин

- Каждый акционер может помочь своему банку: за дополнительный правильный ответ капитал банка увеличивается на 100 руб.
- Победителем считается тот банк, у которого больше денег.

5

Команды, представляющие банки

Команда	Название Банка	Роли
Команда № 1	«?»	Управляющий банком – 1 Кредитный отдел – 1
Команда № 2	«?»	Кассир – операционист – 1
Команда № 3	«?»	Акционеры (остальные)

Команды, представляющие банки

Команда	Название Банка	Роли
Команда № 1	«?»	Управляющий банком – 1
Команда № 2	«?»	Кредитный отдел – 3
Команда № 3	«?»	Кассир – операционист – 2 Акционеры (остальные)

1 раунд

Уважаемые игроки, вы представляете финансово-кредитные учреждения, которые осуществляют денежные расчеты и наращивают капитал. Ваша задача: решая вопросы по финансовой грамотности в банковской сфере, увеличить свой первоначальный капитал.

Первый раунд
Стоимость вопроса - 50 рублей

Вопросы стоимостью 50 рублей

- Два бизнесмена поспорили: кто получил больше прибыли. Один выручил от продажи своих товаров 5000 рублей, а его расходы составили 3000 рублей. Другой торговал на 1000 рублей меньше, но и затратил своих денег всего 2000 рублей. Кто выиграл спор?
- Ответ: никто.

2 раунд

Стоимость вопросов второго раунда – 100 рублей. Заслушиваются ответы, в таблицу результатов вписываются суммы денег, заработанные или потерянные банками.

Вопросы стоимостью 100 рублей

- Коля печет пирожки и продает их на рынке. В первый день он продал 100 пирожков по цене 1 рубль за один пирожок. На следующий день он снизил цену на 10% и продал 110 пирожков. В какой день он заработал больше денег?
- Ответ: в первый день.

Итоги второго раунда

Команда 1	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.
Банк «X»	1000	?	?

Команда 2	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.
Банк «Y»	1000	?	?

Команда 3	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.
Банк «Z»	1000	?	?

3 раунд

Стоимость вопросов третьего раунда – 150 рублей.

Вопросы стоимостью 150 рублей

- Отец обещал сыну за каждую правильно решенную задачу бросать в копилку по 12 рублей, а за каждую неправильно решенную задачу сын должен возвращать отцу по 10 рублей. После того как было решено 20 задач, у сына в копилке оказалось 86 рублей. Сколько задач сын решил правильно, а сколько неправильно?
- Ответ: 13 задач решил правильно, 7 задач – неправильно.

		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Итоги третьего раунда</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Команда 1</th> <th style="width: 25%;">Капитал, руб.</th> <th style="width: 25%;">Доход, руб.</th> <th style="width: 25%;">Итого в банке капитала, руб.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Банк «X»</td> <td>1000</td> <td>?</td> <td>?</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Команда 2</th> <th style="width: 25%;">Капитал, руб.</th> <th style="width: 25%;">Доход, руб.</th> <th style="width: 25%;">Итого в банке капитала, руб.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Банк «Y»</td> <td>1000</td> <td>?</td> <td>?</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Команда 3</th> <th style="width: 25%;">Капитал, руб.</th> <th style="width: 25%;">Доход, руб.</th> <th style="width: 25%;">Итого в банке капитала, руб.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Банк «Z»</td> <td>1000</td> <td>?</td> <td>?</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Команда 1	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.	Банк «X»	1000	?	?	Команда 2	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.	Банк «Y»	1000	?	?	Команда 3	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.	Банк «Z»	1000	?	?
Команда 1	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.																							
Банк «X»	1000	?	?																							
Команда 2	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.																							
Банк «Y»	1000	?	?																							
Команда 3	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.																							
Банк «Z»	1000	?	?																							
<p>4 раунд</p>	<p>Стоимость вопросов четвертого раунда – 200 рублей.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">Четвертый раунд</p> <p style="text-align: center;">Стоимость вопроса - 200 рублей</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>26</p> <p style="text-align: center;">Вопросы стоимостью 200 рублей</p> <ul style="list-style-type: none"> • У вашего банка есть несколько вариантов использования денег: <ul style="list-style-type: none"> а) вложить 80р. и получить 100 р.; б) вложить 20р. и получить 30р.; в) вложить 100р. и получить 140р. Какой вариант вы выберете? • Ответ: второй. </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>28</p> <p style="text-align: center;">Вопросы стоимостью 200 рублей</p> <ul style="list-style-type: none"> • В ваш банк положили 500 000 рублей под 10% годовых. Какую сумму денег вы сможете отдать обратно через полгода? • Ответ: 525 тыс. рублей. </div>																								

<p>5 раунд</p>	<p>Пятый раунд играют акционеры Банков, принося своей команде 100 рубле за правильный ответ. ОН основан на разгадывании ребусов по теме игры.</p> <p>Уважаемые акционеры, вы можете увеличить капитал банка, которому доверяете, если правильно ответите на выбранный вами вопрос.</p>	<div data-bbox="981 145 1492 481"> <p>32</p> <p>Пятый раунд</p> <p>Вопросы акционерам</p> <p>Стоимость вопроса – 100 рублей</p> </div> <div data-bbox="981 492 1492 817"> <p>33</p> <p>Вопросы акционерам</p> <p>(дивиденд)</p> <p>(маркетинг)</p> </div> <div data-bbox="981 828 1492 1142"> <p>34</p> <p>Вопросы акционерам</p> <p>(должник)</p> <p>(шлюз)</p> </div>																								
<p>Заключение</p>	<p>Выигрывает банк, накопивший наибольший капитал.</p> <p>Происходит награждение команд.</p>	<div data-bbox="981 1142 1492 1478"> <p>38</p> <p>Итоги пятого раунда</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Команда 1</th> <th>Капитал, руб.</th> <th>Доход, руб.</th> <th>Итого в банке капитала, руб.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Банк «В»</td> <td>1000</td> <td>?</td> <td>?</td> </tr> <tr> <th>Команда 2</th> <th>Капитал, руб.</th> <th>Доход, руб.</th> <th>Итого в банке капитала, руб.</th> </tr> <tr> <td>Банк «У»</td> <td>1000</td> <td>?</td> <td>?</td> </tr> <tr> <th>Команда 3</th> <th>Капитал, руб.</th> <th>Доход, руб.</th> <th>Итого в банке капитала, руб.</th> </tr> <tr> <td>Банк «З»</td> <td>1000</td> <td>?</td> <td>?</td> </tr> </tbody> </table> </div> <div data-bbox="981 1489 1492 1691"> <p>39</p> <p>Всем спасибо!!!</p> <p>Выиграл банк «?»</p> </div>	Команда 1	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.	Банк «В»	1000	?	?	Команда 2	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.	Банк «У»	1000	?	?	Команда 3	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.	Банк «З»	1000	?	?
Команда 1	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.																							
Банк «В»	1000	?	?																							
Команда 2	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.																							
Банк «У»	1000	?	?																							
Команда 3	Капитал, руб.	Доход, руб.	Итого в банке капитала, руб.																							
Банк «З»	1000	?	?																							
<p>Итоги</p>	<p>Вопросы игры подбирались самостоятельно, из сети Интернет. Разработка позволяет в игровой форме повторить основные определения по теме «Банки. Банковская деятельность», а так же с помощью задач активизировать познавательную деятельность и способствовать повышению мотивации при изучении модуля «Финансовая грамотность» в гимназии.</p>																									

Список источников и литературы:

Литература:

1. Бокарев А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев // Финансы. - 2013. - № 9. - С. 3-6.
2. Горяев А., Чумаченко В. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам. – 2012. – С.42.

Интернет-ресурсы:



1. Сайт по финансовой грамотности. – Режим доступа: <http://fingramota.ru> (дата обращения: 16.09.2015 г.)
2. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». – Режим доступа: <http://festival.1september.ru> (дата обращения: 26.09.2015 г.)
3. Школа денег. – Режим доступа: <http://gorodfinansov.ru/finfrteapot> - (дата обращения: 26.09.2015 г.)

Игра «Грамотный потребитель: по страницам любимых сказок»

*Топольницкая Г.Г., учитель географии и экономики МАОУ гимназии № 32
города Калининграда*

Технологическая карта игры «Грамотный потребитель: по страницам любимых сказок»

Методический блок

Цель		закрепление основных положений Закона РФ «О защите прав потребителя» в игровой форме
Задачи		1) развития умения применять полученные знания об основных правах потребителей в конкретных потребительских ситуациях 2) повышение мотивации к приобретению знаний по финансовой грамотности

Целевая аудитория		Учащиеся старшей школы (8-9 класс)
Форма занятия		Командная игра
Время занятия		45 минут
Дидактический материал		Раздаточный материал с текстами сказок и вопросами
Формы контроля		4. Знание определений 5. Решение задач
Методические рекомендации организаторам игры		Игра является обобщением или промежуточным контролем курса «Финансовая грамотность школьника» в разделе «Потребительские знания»

Аннотация

Любимые русские сказки не только являются фольклором, но и источником шуточной, иногда скрытой информации. За годы работы в школе, накопилось немалое количество вопросов к известным сказкам, разработанных школьниками различных годов выпуска, связанных с различными темами экономической науки. В данной разработке собраны вопросы и задания учеников 10-11 классов к известным сказкам, полюбоившихся с детства, объединенных одной темой Закон РФ «О защите прав потребителей».

Содержательный блок
Пошаговый сценарий игры

Этапы мероприятия	Описание этапа	Материалы
Правила игры	Класс делится на три команды, ответы принимаются по принципу: «кто первый». Каждый правильный ответ приносит команде 1 балл. Выигрывает команда, набравшая наибольшее число правильных ответов.	
Вступление: погружение в игровую ситуацию	Вступительное слово учителя	Актуальность темы урока возрастает по мере интеграции страны во Всемирную Торговую организацию. С переходом на принятые во всем мире правила взаимоотношений между покупателем, продавцом и производителем, роль государства в этом процессе уменьшается. Сегодня каждый должен быть грамотным потребителем, должен уметь отстаивать свои права. Насколько грамотно Вы будете вести себя с продавцом, настолько цивилизованной станет наша система торговли и общественного обслуживания населения.
Ход игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Викторина «Защити права сказочных героев» 2. Блиц – турнир 3. Комментарии к ситуациям 4. Серьезный вопрос 	

<p>1 этап</p>	<p>Викторина «Защити права сказочных героев»</p>	<p>1. Вспомните отрывок из стихотворения С. Михалкова «Как старик корову продавал» (приложение 1) и ответьте на вопрос: Если богач все же купил бы корову, какие права покупателя были бы нарушены?</p> <p>2. Вспомните сказку “По щучьему велению” и ответьте на вопрос: Что вправе установить изготовитель при продаже печки Емеле?</p> <p>3. Вспомните сказку “Курочка Ряба”: дед и баба яйцо били, били, не разбили и ответьте на вопрос: Какие права потребителей были нарушены?</p> <p>4. Вспомните сказку “Теремок”, когда дом разрушился при первом прикосновении к нему медведем. Хозяева при этом пострадали и ответьте на вопрос: Каким правом обладает потребитель при приобретении товара? Ответы приведены в приложении 2.</p>
<p>2 этап</p>	<p>Блиц – турнир (вопрос-ответ)</p>	<p>Кто из героев сказок выступал в качестве потребителя?</p> <p>1. Муха – Цокотуха, когда "пошла Муха на базар и купила самовар”. Ответ: да.</p> <p>2. Старик по отношению к Золотой рыбке. Ответ: нет, так как старик не платит рыбке за услуги.</p> <p>3. Король по отношению к</p>

		<p>портным.</p> <p>Ответ: да, причём даже в том случае, если новое платье оплачивалось из средств государственной казны, ведь платье предназначалось для личных бытовых нужд короля. Если же предположить, что платье короля – одежда служебная (примерно как спецовка для рабочего), тогда король не является потребителем.</p> <p>4. Кот в сапогах, когда он просил хозяина купить ему сапоги.</p> <p>Ответ: зависит от того, приравниваем ли мы Кота к человеку. Если да, то он – потребитель, и, если сапоги окажутся некачественными, вполне сможет предъявить претензию сапожнику; если же мы, несмотря на сказочную условность, считаем, что Кот – это животное, то он потребителем не является (так же, как не является им любой домашний кот, для которого хозяин покупает консервы или противоблошиный ошейник).</p> <p>5. Робинзон Крузо на необитаемом острове.</p> <p>Ответ: нет, он же ничего не покупает.</p> <p>6. Является ли публичной офертой следующее утверждение и почему: “Коня! Полцарства за коня!”?</p> <p>Ответ: утверждение можно</p>
--	--	---

		<p>считать публичной офертой, так как оно обращено к неопределённому кругу лиц и в нём определено существенное условие договора.</p> <p>7. Является ли публичной офертой следующее утверждение и почему: “Всякий, кто найдёт корзину подснежников, получит корзину золота!”?</p> <p>Ответ: утверждение можно считать публичной офертой, так как оно обращено к неопределённому кругу лиц и в нём определено существенное условие договора.</p> <p>8. Является ли потребителем Маленький Мук в момент поедания винных ягод в лесу?</p> <p>Ответ: нет, не является, так как собирал дикорастущие ягоды, а не приобретал их на рынке.</p> <p>9. Является ли король из сказки В.Гауфа потребителем, когда подал ягоды, приобретённые для него слугами у Маленького Мука?</p> <p>Ответ: да, хотя он сам и не приобретал ягоды, но он их использовал.</p>
<p>3 этап</p>	<p>Комментарии к ситуациям</p>	<p>1. У Сергея Михалкова постоянно звонил телефон: то Слон, то Тюлень, то Олень. Все они объясняли ему, что звонят в зоопарк, а попадают к нему на квартиру. В результате многочисленных звонков у Сергея Владимировича повысилось давление и отнялись</p>

		<p>уши. Имеет ли право потребитель Михалков обратиться в суд на АО “Ростелеком”, с которым у него заключён договор, с иском о возмещении морального вреда? Ответ: имеет.</p> <p>2. Кай и Герда являлись потребителями коммунальных услуг по отоплению. Температура воздуха в квартире детей составляла 11⁰ С. Обратившись с претензией к домоуправу Снежной Королеве (с которой у них заключён договор), они потребовали оказания качественной услуги. Снежная Королева пояснила детям, что холод в квартире – следствие плохой работы котельной, директором которой является Змей Горыныч, и отказалась на этом основании рассматривать претензию. К кому из названных руководителей дети имели право предъявить претензию? Ответ: к Снежной Королеве.</p> <p>3. Три Толстяка, сев на диету, купили в магазине консервы “Три Поросёнка”, на ценниках которых было указано, что продукт диетический и калорий не содержит. По заключению экспертизы консервы содержали калорий больше, чем во всех других продуктах магазина вместе взятых. В результате Три Толстяка попали в больницу и</p>
--	--	--

		<p>провели там 3 месяца. Кому имеют право Три Толстяка предъявить претензию за предоставление недостоверной информации: продавцу или изготовителю?</p> <p>Ответ: к продавцу.</p> <p>4. Красная Шапочка купила в магазине пирожки и принесла их бабушке в гостинец. Съев один пирожок, бабушка попала в больницу с пищевым отравлением. Имеет ли право бабушка, выйдя из больницы, предъявить претензию магазину, если покупку делала внучка?</p> <p>Ответ: имеет.</p> <p>5. Белоснежка и Семь Гномов приобрели на рынке платье для Белоснежки. Платье оказалось с недостатком – рукав оторвался на второй день, т.к. нитки, которыми он был пришит, оказались гнилыми. Продавец отказался обменять платье на том основании, что у Белоснежки отсутствовал товарный или кассовый чек. Вправе ли Белоснежка доказывать факт покупки с помощью свидетельских показаний Семи Гномов, если все они – родные братья?</p> <p>Ответ: Степень родства значения не имеет.</p> <p>6. Сестрица Алёнушка и братец Иванушка гуляли по лесу. Иванушка захотел пить, но он был послушным мальчиком и из</p>
--	--	--

		<p>копытца воду пить не стал. Придя домой, Иванушка напился воды из-под крана, но все равно превратился в козлёночка. Кому сестрица Алёнушка имеет право предъявить претензию?</p> <p>Ответ: к организации, с которой у неё заключён договор по водоснабжению.</p> <p>7. Баба Яга, купив в магазине “Змей Горыныч и компания” ступу, получила к ней инструкцию по эксплуатации на тарабарском языке. При посадке ступа упала на Избушку на курьих ножках, в результате чего обе ноги Избушки оказались сломанными. Вправе ли Баба Яга потребовать у продавца возмещения стоимости ступы и Избушкиных ног, учитывая то, что Баба Яга не знает не только тарабарского, но и русского языка, а действие происходит на территории РФ?</p> <p>Ответ: вправе (12 статья).</p> <p>8. Айболит – индивидуальный предприниматель, оказывающий жителям леса медицинские услуги. Зайчик, попавший под трамвай, имел полис обязательного медицинского страхования, на основании которого ему была сделана операция по пришиванию ног, однако качество услуги не соответствовало договору: ноги были пришиты наоборот. Имеет ли право Зайчик предъявить иск</p>
--	--	---

		<p>в суд, руководствуясь Законом РФ “О защите прав потребителей”?</p> <p>Ответ: не имеет. Отношения по обязательному страхованию указанным законом не регламентируются.</p> <p>9. Купил Иван-дурак в ООО “Лавка Древностей” сапоги-скороходы, но пользоваться ими не мог – сапоги улетели вперёд него, т.к. размер превышал размер ноги Ивана-дурака на 10 см. Имеет ли право Иван-дурак обменять эти сапоги на другие, меньшего размера, если с момента покупки прошло 2 часа, а пробег сапог составил 15 миль?</p> <p>Ответ: не имеет, поскольку вещь была в эксплуатации.</p> <p>10. При перелёте на юг группа ворон была задержана на таможне из-за неправильного оформления визы. К кому имеют право вороны предъявить претензию за срыв турпоездки, если перелёт осуществлялся по договору с туристической фирмой “Дуртур”?</p> <p>Ответ: к турфирме.</p> <p>11. Василиса Прекрасная, заключив договор на участие в конкурсе красоты, была предупреждена фирмой-организатором о том, что в финал выйдут только две финалистки. Не попав в финал, Василиса потребовала у организаторов возмещения морального вреда. Права ли</p>
--	--	--

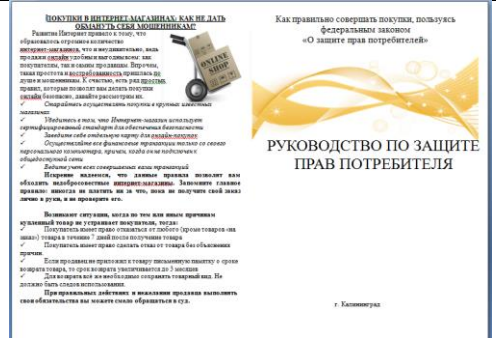
		<p>Василиса, если участие в конкурсе платное?</p> <p>Ответ: не права: отношения, связанные с участием в конкурсах, законодательством о защите прав потребителей не регулируется.</p>
4 этап	<p>Серьезный вопрос (вопрос-ответ)</p>	<p>1. С какого момента наступает гарантийный срок товара?</p> <p>Ответ: С момента передачи товара потребителю.</p> <p>2. Может ли покупатель предъявить свои требования без наличия чека?</p> <p>Ответ: Отсутствие чека не является основанием для отказа в удовлетворении требований покупателя.</p> <p>3. В течение скольких дней происходит замена некачественного товара?</p> <p>Ответ: Замена некачественного товара происходит в семидневный срок.</p> <p>4. Приведите примеры товаров, на которые устанавливается срок годности.</p> <p>Ответ: Продукты питания, медикаменты, товары бытовой химии, парфюмерно-косметические.</p>
Итоги	<p>Обращение к сказочным персонажам позволило в доступной форме закрепить основные статьи Закона “О защите прав потребителей”.</p> <p>В ходе урока ученики усвоили, что знание своих прав, умение ими пользоваться позволяет оперативно решать конфликтные ситуации, возникающие в случае нарушения их прав, как потребителей.</p> <p>Очевидно, что изучение законодательства РФ в сфере потребительского рынка необходимо каждому гражданину для наиболее полной реализации и защиты своих прав и интересов.</p>	

Рефлексия

По результатам проведенной игры учащимся было предложено творческое домашнее задание на выбор:

- 1) Создание буклета
- 2) Создание информационной презентации на английском языке

Так, учащимися 10а класса был создан информационный двухсторонний буклет, а учащимися 11а класса – информационная презентация на английском языке.



Main aims of the project:

- 1. To develop a manual that helps youngsters to get familiar with their consumer rights.
- 2. To prevent young consumers from getting into different troubles when shopping.
- 3. To share our knowledge in the sphere of consumer protection and useful shopping.
- 4. To analyze contemporary situation in population knowledge of their rights.

KEEP CALM AND KNOW YOUR CONSUMER RIGHTS

Research

Have you ever been to awkward situation when shopping?

Response	Percentage
Yes, more than once	59%
Yes, once	23%
No, never	10%
I don't go shopping	8%

Список источников и литературы:

1. Закон РФ "О защите прав потребителей" от 07.02.1992 № 2300-1 (действующая редакция от 13.07.2015) // www.consultant.ru/popular/consumerism/
2. Зайцева Л. Основы потребительских знаний – каждому школьнику./ Потребительское образование и культура: научно-популярное и методическое издание. – М.: Юнити. – 2014. – 85с.
3. Сони́на М. Основы потребительских знаний: сборник учебно-методических материалов. – СПб.: Питер. – 2013. – 174с.

**Формирование финансовой грамотности детей и подростков.
Сценарии игр по финансовой грамотности
Методический сборник
Часть 1**

Составитель Н.Ю. Шеленкова
Под редакцией В.Н. Беляковой

Калининград
КОИРО

2015