

Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках Контракта № FEFLP/QCBS-4.4 «Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг»

## Семинары для педагогов

# Игровые формы просветительских мероприятий по финансовой грамотности



## Консультационная компания ПАКК

- ✓ Более 20 лет на рынке консалтинга и аудита
- ✓ В Проекте Минфина России «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» с 2013 года
- ✓ Разрабатываем информационные материалы, проводим игровые мероприятия и интерактивные просветительские программы, обучаем педагогов



Участники семинаров для педагогов в Архангельске, 2017 год

## Программа серии семинаров

### День 1

- ✓ Семинар 1 «Финансовая грамотность и игровые формы просветительских мероприятий»
- ✓ Семинар 2 «Интерактивные лекции»
- ✓ Семинар 3 «Станционные игры и интеллектуальные шоу»

### День 2

- ✓ Семинар 4 «Кейсы»
- ✓ Семинар 5 «Деловые игры»

Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках Контракта № FEFLP/QCBS-4.4 «Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг»

# Семинар 1

## Финансовая грамотность и игровые формы



## План семинара 1

- ✓ Финансовая грамотность: кого и чему учим?
- ✓ Как увлечь школьников финансовой грамотностью?
- ✓ Игровые формы обучения
- ✓ Типы игр
- ✓ Игровые понятия и составляющие игры
- ✓ Сценарии игровых мероприятий ПАКК

# 1

Финансовая грамотность:  
кого и чему мы учим?

## Финансово грамотный человек

- ✓ имеет представление об устройстве финансовой системы
- ✓ знает свои права и обязанности при пользовании финансовыми услугами
- ✓ оценивает финансовые последствия принимаемых решений
- ✓ планирует и контролирует свое финансовое положение
- ✓ понимает и принимает личную ответственность за результат



Участница Всероссийского финансового лагеря, 2016 год

## Работая в группах, за 15 минут выделите

- ✓ **3 особенности школьников** как целевой аудитории мероприятий по финансовой грамотности
- ✓ **2 проблемы**, с которыми сталкивается педагог при обучении финансовой грамоте
- ✓ **1 главную задачу** мероприятий по финансовой грамотности



Участники Всероссийского финансового лагеря, 2016 год



# 2

Как увлечь школьников  
финансовой грамотностью?

## Логика программы



# Тематическая программа Финансового лагеря

|  |  |
|--|--|
| <b>День 1</b> – Заезд, знакомство  | <b>День 8</b> – Сбережения и инвестиции                                |
| <b>День 2</b> – Потребности и расходы  | <b>День 9</b> – Кредиты и займы  |
| <b>День 3</b> – Информация о товарах и услугах. Оптимизация расходов                                 | <b>День 10</b> – Финансовые цели и финансовое планирование             |
| <b>День 4</b> – Источники доходов. Заработная плата как основной источник дохода                     | <b>День 11</b> – Финансовые риски и способы ими управлять. Страхование |
| <b>День 5</b> – Управление семейным бюджетом. Предпринимательство как альтернативный источник дохода | <b>День 12</b> – Права и обязанности потребителей финансовых услуг     |
| <b>День 6</b> – Платежные средства. Банковские карты   | <b>День 13</b> – Закрытие  |
| <b>День 7</b> – Отдых  | <b>День 14</b> – Отъезд  |

## Используйте разные интерактивные и игровые форматы

Лекции

Кейсы

Станционные  
игры

Деловые  
игры

# Распорядок дня Финансового лагеря

|             |   |
|-------------|---|
| 9:00-10:15  | Подъем, зарядка, завтрак                                  |
| 10:15-12:30 | Общий сбор и объявление темы. Тематические мастер-классы  |
| 12:30-13:30 | Спортчас / станционно-беговые игры                        |
| 13:30-14:30 | Обед  |
| 14:30-17:30 | Тематические мероприятия: деловые игры, практикумы, кейсы |
| 17:30-18:00 | Полдник   |
| 18:00-19:00 | Тренинги / подготовка к вечернему мероприятию             |
| 19:00-20:00 | Ужин  |
| 20:00-22:00 | Вечернее мероприятие                                      |
| 22:00-23:00 | Свечка, отбой   |
| 23:30-...   | Планерка  |

## **Материалы на сайте <http://edu.pacc.ru/>**

- ✓ Финансовое просвещение (желтым в таблице)
- ✓ Финлагерь.рф (голубым в таблице)
- ✓ Литфин.рф

## **Группы в социальных сетях Образовательные проекты ПАКК**

- ✓ <https://vk.com/edu.pacc>
- ✓ <https://www.facebook.com/edu.pacc/>

# 3

## Игровые формы обучения





## Особенности игровых форм обучения

- ✓ Смоделированные условия
- ✓ Обучение на ошибках
- ✓ Личные выводы участников
- ✓ Применение знаний на практике, отработка умений и навыков, формирование установок
- ✓ Эмоциональная вовлеченность участников



Участники деловой игры «Ремонт»,  
финансовый лагерь, 2016 год

## Что такое игра?

(Здесь может быть ваше определение)



## Признаки игры

- ✓ Игроки
- ✓ Правила
- ✓ Ответственность
- ✓ Добровольность
- ✓ Соревнование сил
- ✓ Удовольствие
- ✓ Начало и конец



Участник деловой игры «Услуги финансовых организаций», Саратовская область, 2016 год

- ✓ **ИГРА** – ценностно-смысловое пространство выбора, имеющее точки входа и выхода и существующее только тогда, когда его акторы (игроки) принимают виды деятельности, условности и ограничения, определяющие это пространство
- ✓ **ИГРОФИКАЦИЯ** – использование игровой атрибутики и игровых элементов для повышения вовлеченности участников деятельности без изменения самой деятельности.



Кадр из фантастической киносаги Джорджа Лукаса «Звездные войны»

4

Типы игр

## Типы игр по форме



## Типы игр по содержанию

- ✓ Деловые игры
- ✓ Ролевые игры
- ✓ Станционно-беговые игры и квесты
- ✓ Дидактические игры и интеллектуальные шоу
- ✓ Разминочные игры
- ✓ Кейсы



Турнир по настольной игре «Не в деньгах счастье» в Финансовом лагере, 2016 год

## Типы игр по особенностям взаимодействия

- ✓ Конкурентные VS кооперативные
- ✓ Пошаговые VS в реальном времени
- ✓ Симметричные VS ассиметричные
- ✓ Сценарий VS кампания





# 5

## Игровые понятия и составляющие игры

- ✓ Гейм-дизайнер
- ✓ Игротехник/модератор/ведущий
- ✓ Игрок и аватар
- ✓ Игровой артефакт
- ✓ Игровой элемент
- ✓ Игровое состояние
- ✓ Поле обзора



Турнир по настольной игре «Не в деньгах счастье» в Финансовом лагере, 2016 год

## Ключевые составляющие

- ✓ Миссии и челленджи
- ✓ Тема и легенда игры
- ✓ Сеттинг и фишки
- ✓ Правила игры
- ✓ Механика игры



Настольная игра «Монополия»

## Механика игры

- ✓ Пространство и время
- ✓ Объекты, свойства, состояния
- ✓ Действия игрока
- ✓ Поле обзора
- ✓ Установка
- ✓ Условия победы



Настольная игра «Монополия»

# 6

## Процесс создания и выбора игры

### Техническое задание для игры

- ✓ Образовательная цель
- ✓ Содержательное наполнение
- ✓ Количество участников
- ✓ Возраст участников
- ✓ Продолжительность
- ✓ Тип игры
- ✓ Место проведения
- ✓ Дополнительное обучение ведущих
- ✓ Иные особенности

## Педагог VS обучающийся

- ✓ Насыщенность VS сложность
- ✓ Красота VS лаконичность
- ✓ Динамика VS управляемость



Участница Всероссийского финансового лагеря, 2016 год

## Не забывайте о рефлексии!





# Вопросы? Задавайте! 😊

**Иллюстрации взяты из открытых источников:**

<https://pixabay.com/ru/%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D1%8F-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%8C-%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BC%D1%83%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%B1%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D1%8B%D0%B9-1356307/>

<https://pixabay.com/ru/%D0%B9%D0%BE%D0%B4%D0%B0-%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B5%D0%B2-%D0%B7%D0%B2%D0%B5%D0%B7%D0%B4%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D0%BD%D1%8B-922520/>

<https://pixabay.com/ru/%D1%81%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D0%BF%D1%8F%D1%82%D0%BD%D0%BE-%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0-1846807/>

<https://pixabay.com/ru/%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D1%8C%D0%BE%D0%BD-%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%88%D0%BD%D0%BE%D0%B9-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B8-%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9-%D1%84%D0%B8%D0%B3-972908/>

<https://pixabay.com/ru/%D0%BA%D0%BB%D0%B8-%D1%87%D0%B5%D1%82%D1%8B%D1%80%D1%91%D1%85%D0%BB%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9-%D0%BA%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B5%D1%80-1949946/>

Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках Контракта № FEFLP/QCBS-4.4 «Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг»

## Семинар 2

# Интерактивные лекции



### План семинара

- ✓ Особенности интерактивных лекций
- ✓ Лучшие практики ПАКК в области интерактивных лекций
- ✓ Практикум по планированию интерактивной лекции

# 1

## Особенности интерактивных лекций

### Лекции в структуре обучения

- ✓ Важный источник систематизированных знаний
- ✓ Ценны, если информацию сложно найти и прочитать самостоятельно  
(личный опыт, актуальные примеры, систематизация разрозненной информации)
- ✓ Необходим интерактивный подход  
(перевернутый класс, создание условий для принятия знаний учащимися как собственных)

## Короткие формы интерактива

Дискуссии

Разминочные  
игры

Творческие  
задания

Работа с  
раздаточным  
материалом /  
слайдами

# 2

## Лучшие практики ПАКК в области интерактивных лекций

## Дискуссионная игра «Поход»

Вы собрались с друзьями в поход на выходные.  
У вас есть список из 18 предметов

### ✓ Раунд №1

Ваша цель – расставить предметы  
в порядке важности

### ✓ Раунд №2

Ваша цель – продержаться в лесу  
под открытым небом 2 дня, выбрав  
**7 предметов на сумму 4000 рублей**





### Финансовый Alias

- ✓ Игроки разбиваются на команды и по очереди вытаскивают из шляпы карточки с финансовыми понятиями
- ✓ ЗАДАЧА: за 1 минуту объяснить своей команде написанные на карточке слова без использования однокоренных



### Страхование будущего

- ✓ Участники делятся на 3 страховые компании, которым нужно придумать страховую услугу, актуальную для предоставления в 2700г. н.э.
- ✓ 10 минут на обсуждение и подготовку рекламного ролика
- ✓ 3 минуты на выступление



# 4. Работа с раздатками и слайдами

**БАНКОВСКАЯ КАРТА**  
 Это виртуальный банковский счет, привязанный к банковской карте. Банк — это финансовый институт, который банк предоставляет клиенту. Банковские карты могут быть дебетовыми или кредитными.

**ДЕБЕТОВАЯ КАРТА**  
 Это инструмент управления счетом, на котором лежат собственные деньги клиента. Как правило, дебетовые карты привязаны к счету, на который поступают регулярные выплаты пенсий, стипендий, зарплат. В большинстве случаев их нельзя использовать.

**ДЕБЕТОВАЯ КАРТА С РАЗРЕШЕННЫМ ОВЕРДРАФТОМ**  
 Дает возможность потратить больше, чем есть собственных средств, если деньги закончатся, их можно взять в кредит у банка с той же картой. Нужно контролировать состояние остатка средств на карте и погашать овердрафт вовремя и полностью.

**КРЕДИТНАЯ КАРТА**  
 Это инструмент управления кредитными счетами, создается с помощью денег и расходовать в кредитное учреждение можно. Расходовать с такой картой — значит брать у банка кредит.

Если клиент оформляет кредитную карту без возможности овердрафта, то в случае возникновения или односторонней отмены карты он уведомлен заранее. Банк до конца следующего дня, чтобы вернуть деньги, должен был вернуть деньги клиенту. Если уведомление поступит поздно, то вернуть деньги будет гораздо сложнее.

**ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ КРЕДИТНОЙ КАРТОЙ**

- 1 Совершенно погасить долг.
- 2 Служить за кредитным лимитом, не допускать его увеличения. Банк не одобрит кредитную карту.
- 3 Пользоваться средствами на кредитной карте в автономном режиме — срок, до конца которого можно пользоваться средствами на кредитной карте не исчисляется.
- 4 Не считать наличием с кредитной картой — за это банк будет выставить комиссию и занесет в кредитную историю негативные периоды.

**ВАЖНО!**  
 На счете кредитной карты лежат деньги банка. При этом не тратить их, не использовать кредит, получить на карту, вовремя вернуть и полностью погасить кредитную карту.

**КОНТАКТЫ ДЛЯ ОБЩАТЕЛЕЙ**  
 Банк России [www.cbr.ru](http://www.cbr.ru)  
 Роспотребнадзор [www.garant.ru/otdel0201/](http://www.garant.ru/otdel0201/)

**БАНКОВСКАЯ КАРТА**

- 1 Понять PIN-код, запомнить его только в защищенной среде, никому не говорить, кроме тех, кто получил в качестве привилегии права использования карты.
- 2 Насильно не пользоваться SMS-уведомлениями.
- 3 Обновить информацию о карте в банке.
- 4 Сохранить копию карты на компьютере, чтобы в случае кражи карты можно было проверить сайт.
- 5 Нельзя передавать карту посторонним.
- 6 При использовании банковской карты кредитную историю.
- 7 Не пользоваться услугами в банк, если карта потеряется, или с нее был списан значительный объем денег.

ЭТО ВАЖНО ЗНАТЬ КАЖДОЙ ДЕРЖАТЕЛЮ КАРТЫ

**ЛОСКОБИЦА ОБЩЕСТВЕННАЯ КАРТА**

III

III

ВСЕ ОШИБКИ ЗА МОЮ СЕБЯ

ЭТО ВОПРОС НЕ ТОЛЬКО ЗАВИСИМОСТИ

ЕЩЕ ДЕРЖИ ВОТ ЭТУ ОБЩЕСТВЕННУЮ КАРТИЧКУ

ЧТО ЭТО ТАК ТАКОЕ ОБЩЕСТВЕННАЯ КАРТА?

НАСА ОБЩЕСТВЕННАЯ КАРТА ДАВАЕТ ДЕНЕГ НА КАРТОНУ

А ЕЩЕ ДАЮТ ПОЗВОЛЕНИЕ РАБОТАТЬ

А ТЫ УВЕРЕН, ЧТО ДАЮТ ЗНАТЬ ВАШ УЩЕБЛЕНИЕ?

ЭТО НЕ ПРОБЛЕМА, НА НЕЕ ДАЮТ ОТВЕТА, ОТ БАНКА

А ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО ДЕНЕГ С КАРТОЙ — ЭТО ДЕНЕГ... И НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ВЕРНУТЬ, ВНЕШЬ С ОБЩЕСТВЕННОЙ

ТО, КАКИЕ ДЕНЕГ, ТАКОЕ И В БАНКЕ, А КАКИЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ...

А МОЖЕТ БЫТЬ ЭТО ДЕБЕТОВАЯ КАРТА... И ВАША ПРОБЛЕМА НА НЕЕ ТАКОЕ ОБЩЕСТВЕННАЯ ДЕНЕГ...

СРАЖЕ НА ВАШЕЙ КАРТЕ НЕ РАБОТАЮЩАЯ

РЕБЕКА, У ЯКО ДЕНЕГ СЕБЯ

*Брать кредит нельзя копить.*

**ХОЧУ МОГУ ЗНАЮ**

**ВЗЯЛ Красноярску\***

**отдал Москву\*\***

\* (десять рублей)

\*\* (сто рублей)

### 4.1. Виды расходов

**Текущие** – оплата товаров и услуг повседневного спроса

Планировать  
регулярно

**Долгосрочные (инвестиционные)** – оплата товаров и услуг длительного пользования

Планировать  
заранее

**Чрезвычайные** – спонтанные расходы, сложно прогнозировать

Создавать  
резерв

## 4. Работа с раздатками и слайдами

| Примеры расходов       | Расходы |                |              |
|------------------------|---------|----------------|--------------|
|                        | Текущие | Инвестиционные | Чрезвычайные |
| Еда                    | +       |                |              |
| Лекарства              | +       |                | +            |
| Одежда                 | +       | +              | +            |
| Коммунальные платежи   | +       |                |              |
| Школьный проездной     | +       |                |              |
| Машина                 |         | +              |              |
| Ремонт духовки/кровати |         |                | +            |
| Мобильная связь        | +       |                |              |
| Телефон                |         | +              |              |
| Скейтборд/сноуборд     |         | +              |              |
| Шкаф                   |         | +              |              |
| Отдых                  | +       |                |              |

### 4.2. Потенциальные расходы

- ✓ аренда квартиры
- ✓ вода и электричество
- ✓ услуги миссис Хадсон
- ✓ продукты
- ✓ интернет
- ✓ мобильная связь
- ✓ актерский грим
- ✓ поход к парикмахеру
- ✓ спортивная обувь
- ✓ лакированные туфли
- ✓ новая шапка
- ✓ поход в оперу
- ✓ ремонт скрипки
- ✓ общественный транспорт
- ✓ заказ такси
- ✓ ежедневные походы в ближайшее кафе
- ✓ новый зонтик (старый сломался)
- ✓ обучение танцам



Кадр из х/ф «Шерлок»,  
2010 год

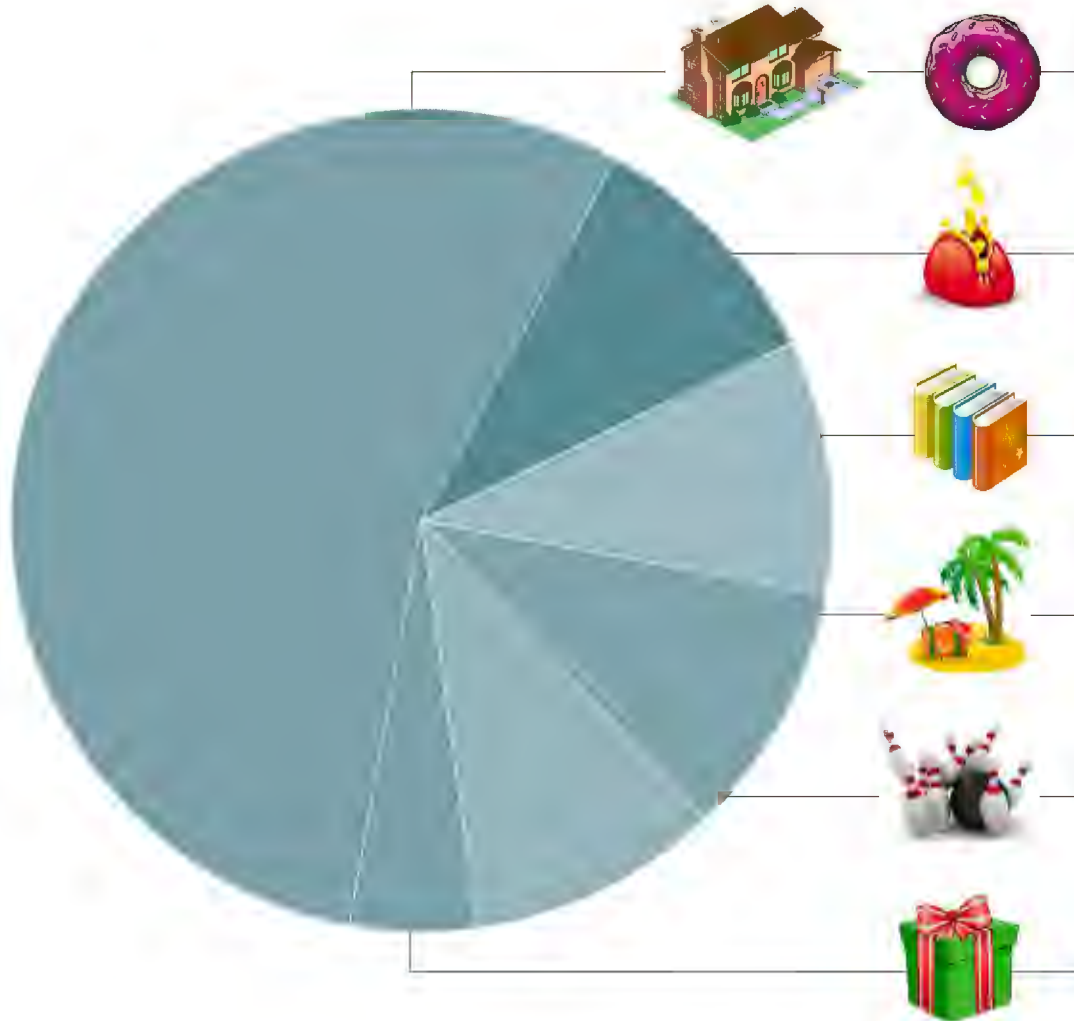
## 4. Работа с раздатками и слайдами

### 4.3. Бюджет Симпсонов



## 4. Работа с раздатками и слайдами

### Система JARS budgeting



**55%** Самое необходимое или текущие траты

**10%** Сбережения

**10%** Образовательный счет

**10%** Счет будущих покупок

**10%** Счет развлечений

**5%** Счет подарков



### 4.4. Планирование по профессиям



100 000 руб.



50 000 руб.



80 000 руб.

1. Рассчитайте сколько и на какие категории вы сможете тратить в месяц, распределяя доходы по методу JARS budgeting

## 4. Работа с раздатками и слайдами

| Распределение доходов по категориям затрат |  |  |  |
|--|---|---|---|
| Самое необходимое или текущие траты– 55%   | 55 000  | 27 500  | 44 000  |
| Сбережения – 10%                           | 10 000  | 5 000   | 8 000   |
| Образовательный счет– 10%                  | 10 000  | 5 000   | 8 000   |
| Счет будущих покупок – 10%                 | 10 000  | 5 000   | 8 000   |
| Счет развлечений – 10%                     | 10 000  | 5 000   | 8 000   |
| Счет подарков - 5%                         | 5 000   | 2 500   | 4 000   |

2. Посчитайте сколько денег вы накопите на счете будущих покупок через год?  
На что бы Вы их потратили?

### 4.5. Стили финансового поведения



Зомби



Канатоходцы



Черепахи



Мудрецы

## 4. Работа с раздатками и слайдами



- Расходы > доходы
- Долги, кредиты ✓
- Сбережения ✗



- Расходы = доходы
- Долги, кредиты ✗
- Сбережения ✗

## 4. Работа с раздатками и слайдами



- Расходы < доходы
- Долги, кредиты ✗
- Сбережения ✓ - *под матрасом*



- Расходы < доходы
- Долги, кредиты ✗
- Сбережения ✓ - *работают*

# 2

## Практическая часть

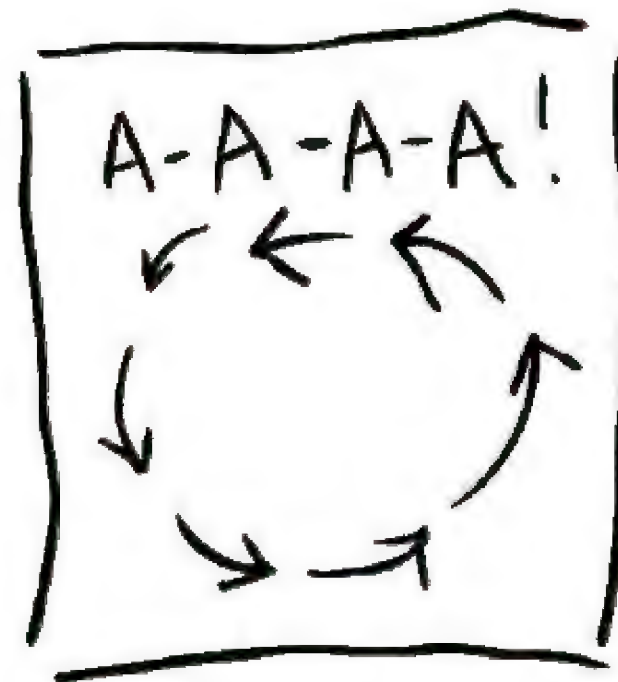
**Задание:**

за **20 минут** в группах разработать план интерактивной лекции

**Выбрать:**

- ✓ Целевая аудитория
- ✓ Тема
- ✓ Цель и задачи

ПЛАН эвакуации



# Вопросы? Задавайте! 😊

Иллюстрации взяты из открытых источников:

<https://pixabay.com/ru/%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0-1575395/>



Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках Контракта № FEFLP/QCBS-4.4 «Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг»

## Семинар № 3

# Станционные игры и интеллектуальные шоу



### План семинара

- ✓ Особенности станционных игр и интеллектуальных шоу
- ✓ Лучшие практики ПАКК
- ✓ Практическая часть

# 1

## Особенности станционных игр и интеллектуальных шоу

## Станционные игры и интеллектуальные шоу

- ✓ Простота подготовки содержания
- ✓ Простота управления пространством и временем
- ✓ Весело и ярко
- ✓ На любой возраст



Один из игротехников в игре «Заработать за 60 минут», ЭФ МГУ, 2016 год

## Если нужно

- ✓ Больше движения
- ✓ Больше 20 участников

## Если есть

- ✓ Большое пространство
- ✓ Достаточно игротехников



## Ключевые составляющие станционных игр

- ✓ Активное перемещение игроков между станциями
- ✓ Важен порядок прохождения станций
- ✓ Важна оценка прохождения станций
- ✓ На каждой станции минимум один игротехник



Одна из станций в станционной игре «Заработать за 60 минут», ЭФ МГУ, 2016 год

## Отличия от стационарных игр

- ✓ Несколько раундов СИДЯЧИХ игр
- ✓ Меньше игротехников
- ✓ Меньше пространства



Размещение участников «Финансовых боев», Казань, 2016 год

## Финансовые бои

- ✓ Викторина
- ✓ 100 к 1
- ✓ Словарик
- ✓ Подозрительная история
- ✓ Мир финансовых организаций
- ✓ Финансовый консультант
- ✓ Кредитный тривиадор
- ✓ Кроссворд
- ✓ Правда или ложь





**Раунд №7**

**Правда  
или ложь**

## Суждение №1

1

Подросток 16 лет может открыть вклад в банке и положить туда свои сбережения



## Суждение №1

1

Подросток 16 лет может открыть вклад в банке и положить туда свои сбережения

**Вклад: с 14 лет**

**Кредит: с 18 лет**



## Суждение №2

2

Доступ к информации бюро кредитных историй есть только у банков



## Суждение №2

2

Доступ к информации бюро кредитных историй есть **ТОЛЬКО** у банков



## Суждение №3

3

Брать кредит с размером ежемесячного платежа в половину ежемесячного дохода - это грамотная финансовая стратегия



## Суждение №3

3

Брать кредит с размером ежемесячного платежа в **половину** ежемесячного дохода - это грамотная финансовая стратегия

Рекомендуется, чтобы размер платежа не превышал 30% дохода



## Суждение №4

4

Банковских карт в России больше,  
чем людей





## Суждение №5

4

Банковских карт в России больше,  
чем людей

**146 млн человек**

**254 млн карт**



## Суждение №5

5

При наличии задолженности по дебетовой карте с овердрафтом банк вправе списать средства в счет погашения задолженности при первом поступлении денег на счет



## Суждение №5

5

При наличии задолженности по дебетовой карте с овердрафтом банк вправе списать средства в счет погашения задолженности при первом поступлении денег на счет



### **Общее**

→ продумать систему оценки заданий

### **Интеллектуальные шоу**

→ создать эффект шоу

### **Станционные игры**

→ продумать логику прохождения станций

→ проинструктировать игротехников, обеспечить коммуникации между станциями

# 2

## Лучшие практики ПАКК

**Цель** – познакомить участников с основными идеями финансовой грамотности

**Миссия** – заработать как можно больше денег



Игровые деньги в игре «Заработать за 60 минут»



Участники игры «Заработать за 60 минут»,  
ЭФ МГУ, 2016 год

## Игроки –

- ✓ 10 команд по 10-15 игроков
- ✓ система вытеснения со станций
- ✓ по 1 куратору на команду

## Модераторы –

- ✓ 13 станций по 1-2 модератора на станции
- ✓ платный вход
- ✓ интеллектуальные и подвижные задания

# СИ №1. «Заработать за 60 минут»



Станция «Бешеные деньги» - участники переносят в ложку монетки через лабиринт, ЭФ МГУ, 2016 год



Станция «Необыкновенная выставка» - участники визуализируют смысл афоризмов об ответственном финансовом поведении, ЭФ МГУ, 2016 год



**Цель** – сформировать установку на ответственное отношение к кредиту и его погашению

**Миссия** – как можно быстрее погасить долг перед банком

### **Организационные аспекты**

- ✓ **Время:** 1 час
- ✓ **Игроки:** 5-7 команд по 3-5 участников
- ✓ **Модераторы:** 7 человек  
(Банк + пристав + 5 станций \* 11 заданий \* 3 раза)
- **Видео-тизер**

**Цель** – продемонстрировать сложности предпринимательской деятельности и развить настойчивость и умение искать способы преодоления барьеров в рамках существующих правил

**Миссия** – получить подписи всех игротехников раньше других, чтобы открыть филиал своего антикафе в городе N

### **Организационные аспекты**

- ✓ **Время:** 1-1,5 часа
- ✓ **Игроки:** 10-12 команд по 2-3 участника
- ✓ **Модераторы:** 7 человек = 7 станций

**Цель** – развить умение оптимально расходовать свои денежные и временные ресурсы

**Миссия** – за отведенное время (40 минут) собрать максимально насыщенную корзину продуктов, имея 5 000 игровых рублей

### **Организационные аспекты**

- ✓ **Время:** 1 час
- ✓ **Игроки:** 3-6 команд по 4-8 участников
- ✓ **Модератор:** 6 игротехников = 6 станций

**Цель** – предоставить опыт в качестве потребителей финансовых услуг и научить защищать свои права

**Миссия** – построить космический корабль и заработать как можно больше денег

### **Организационные аспекты**

- ✓ **Время:** 3,5 часа
- ✓ **Игроки:** 30-60 участников
- ✓ **Модераторы:** 9-10 человек



Участники квеста «Финансовые звезды», Калининградская область, 2015 год



# 3

## Практическая часть

## Шаг 1 – Придумать игру за 30 минут

- ✓ Делимся на 2 группы
- ✓ Каждая группа придумывает концепцию стационарной игры и готовит сами станции
  - 1 аудитория
  - 3 зацикленные станции
  - 5 минут на станцию

## Шаг 2 – Пройти игру за 15 минут

В каждой из двух групп должны быть:

- 1 ведущий (ведет придуманную игру)
- 3-6 игротехников (стоят на станциях)
- 3 команды, которые идут проходить станции другой группы

## Памятка по созданию игры

- ✓ Придумать название игры
- ✓ Придумать задания для 3 станций, подходящие под:
  - количество и возраст игроков
  - продолжительность
- ✓ Придумать систему оценки
- ✓ Оборудовать станции
- ✓ Выбрать игротехников и ведущего + команды игроков



# Вопросы? Задавайте! 😊

**Иллюстрации взяты из открытых источников:**

<https://pixabay.com/ru/%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0-%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82-%D0%BF%D0%B8%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%8B-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%BA%D1%80%D1%83%D1%82%D0%BA%D0%B8-148263/>

**Пожалуйста, не забудьте  
заполнить и сдать анкету! 😊**

## **День 1**

- ✓ Семинар 1 «Финансовая грамотность и игровые формы просветительских мероприятий»
- ✓ Семинар 2 «Интерактивные лекции»
- ✓ Семинар 3 «Станционные игры и интеллектуальные шоу»

Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках Контракта № FEFLP/QCBS-4.4 «Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг»

# Семинар №4

## Кейсы



## План семинара

- ✓ Что такое кейс и где он применяется
- ✓ Лучшие практики ПАКК
- ✓ Как разработать или адаптировать кейс
- ✓ Практическая часть

# 1

Что такое кейс и где он применяется

## **Кейс (от англ. case – случай) – описание проблемной ситуации, которая**

- ✓ не имеет единственно верного решения
- ✓ воспринимается как реальная
- ✓ близка и понятна обучаемому

### Вопросы для обсуждения

- ✓ Что входит в комплект материалов?
- ✓ Что такое легенда? Какой она должна быть? Откуда еще участники могут черпать информацию?
- ✓ Как представлено задание?
- ✓ Какие шаблоны предусмотрены? Какие шаблоны могут быть?
- ✓ Какова система оценки решения? Что подразумевают критерии «соответствие легенде», «обоснованность»?

# Комплект материалов для решения кейса

## Легенда

- ✓ реалистичная
- ✓ увлекательная
- ✓ задает основные параметры ситуации
- ✓ место для предположений
- ✓ содержит утверждения:
  - общие - стимулируют фантазию
  - конкретные - обеспечивают сопоставимость результатов

## Задание

- ✓ определить цель персонажа
- ✓ описать доходы и расходы
- ✓ составить бюджет

## Шаблоны

- ✓ печатные и электронные таблицы
- ✓ презентации

## Дополнительные материалы

- ✓ потребительская корзина
- ✓ уровень зарплат
- ✓ цены на недвижимость

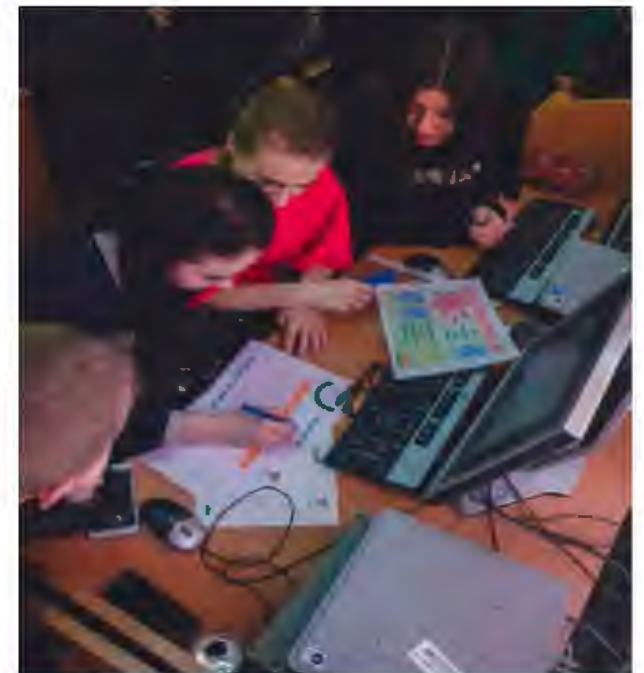
## Памятки

- ✓ для участников – задание, инструкции
- ✓ для жюри – критерии и шкала оценки



## Кейс ориентирует на

- ✓ поиск и структурирование информации
- ✓ анализ проблем и поиск комплексного решения
- ✓ поиск причинно-следственных связей
- ✓ принятие решений
- ✓ проектирование алгоритма действий, применимого в реальной жизни



Участники кейс-чемпионата,  
Краснодар, 2016 год

## Варианты проведения

- ✓ очно **vs** дистанционно
- ✓ отдельное мероприятие **vs** в составе другого мероприятия
- ✓ практикум **vs** кейс-чемпионат



## Особенности

- ✓ ориентирован на развитие ЗУН, а не на их оценку
- ✓ предусматривает подробное обсуждение
- ✓ подходит для аудитории с любым уровнем подготовки
- ✓ незначительный соревновательный элемент

## Кейс-чемпионат

- ✓ командное соревнование на выбывание из 1-2 раундов
- ✓ для более подготовленной аудитории
- ✓ ориентирован на оценку уже сформированных ЗУН
- ✓ атмосфера шоу и дух соревнования



Кейс-чемпионат в Саратове, 2016 год

## Структура мероприятия по решению кейса

### 1. Анализ исходных данных и подготовка к решению

- Определить источники информации

### 2. Сам процесс решения

- Разработать шаблоны (печатные/электронные)
- Определить роль ведущего

### 3. Представление решения и его оценка

- Выбрать форму представления решения:
  - устно/письменно
  - с/без доп. средств
- Определить критерии оценки

## Критерии

- ✓ оптимальность решения
- ✓ обоснованность решения
- ✓ демонстрация ЗУН
- ✓ качество и понятность презентации



Участница кейс-чемпионата в Ставрополе представляет решение кейса, 2016 год

# 2

## Лучшие практики ПАКК

**Можно скачать на сайте образовательных проектов ПАКК <http://edu.pacc.ru/>**

- ✓ Практикум/чемпионат по решению по кейсов **«Личный финансовый план»**
- ✓ Практикум/чемпионат по решению по кейсов **«Расходы семьи»**
- ✓ Практикум/чемпионат по решению по кейсов **«Бизнес-план»**
- ✓ Практикум **«Про студента Елисея»**



| Сценарий                 | Задание  |
|--------------------------|--|
| «Личный финансовый план» | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ сформулировать финансовые цели персонажа (в соответствии с легендой)</li><li>✓ составить план доходов и расходов для достижения целей в течение 8 лет</li></ul>                                      |
| «Расходы семьи»          | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ определить потребности домохозяйства;</li><li>✓ составить план расходов;</li><li>✓ проверить, что семья «счастлива»;</li><li>✓ проанализировать структуру расходов и ее изменение по годам</li></ul> |
| «Бизнес-план»            | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ составить бизнес-план (основываясь на вводных данных, изложенных в легенде персонажа), заполнив специальный шаблон и составив план доходов и расходов</li></ul>                                      |
| «Про студента Елисея»    | <ul style="list-style-type: none"><li>✓ составить план доходов и расходов для достижения 4 финансовых целей</li></ul>  |

# 3

## Как разработать или адаптировать кейс

# Основные шаги разработки



**1** Определить целевую аудиторию

**2** Определить тему, цели, ЗУН

**3** Выбрать проблему/конфликт

**4** Собрать данные

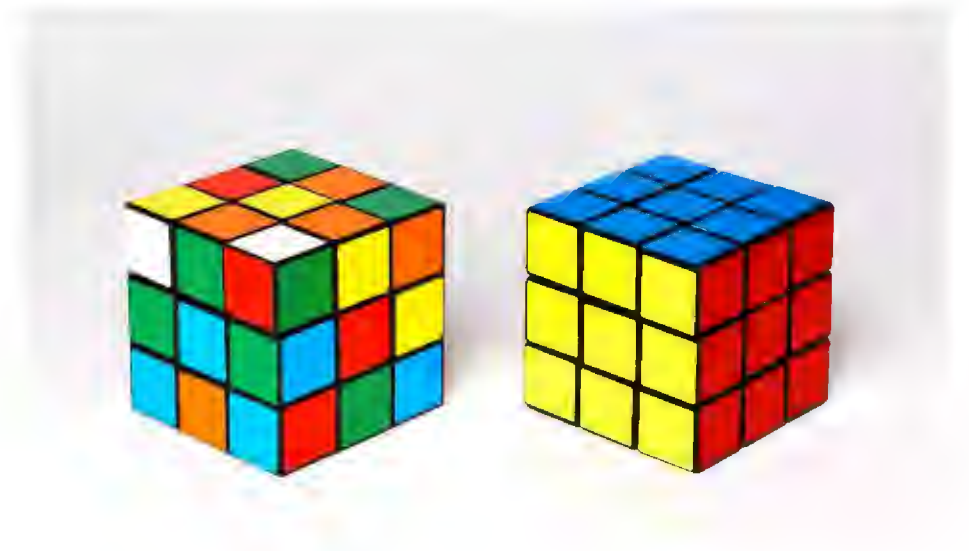
**5** Подготовить текст и материалы

**6** Разработать систему оценки

**7** Апробировать и скорректировать

## Варианты адаптации

- ✓ под региональные особенности
- ✓ под образовательные цели и задачи
- ✓ под целевую аудиторию



# 4

## Практическая часть

**Задание:** разработать концепцию мероприятия по решению кейсов

**Решение:** от мероприятия «с нуля» до адаптации готового сценария

## Регламент

- ✓ обсуждение и заполнение шаблона – **20 минут**
- ✓ выступление – 5 минут (**3 минуты** – презентация, 2 минуты – ответы на вопросы)

## Шаблон «Концепция мероприятия по решению кейсов»

- ✓ **Целевая аудитория**
- ✓ **Тема**
- ✓ **Цель и задачи**
- ✓ **Формат мероприятия**
- ✓ **Проблема/задание для участников**
- ✓ **Легенда**
- ✓ **Комплект материалов**
- ✓ **Система оценки**

# Вопросы? Задавайте! 😊

**Иллюстрации взяты из открытых источников:**

<https://pixabay.com/ru/%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B0-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0-%D0%BA%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BA-%D1%80%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BA%D0%B0-%D0%BA%D1%83%D0%B1-1243091/>

<https://pixabay.com/ru/%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D1%82-%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BE%D1%82%D0%B1%D0%BE%D1%80-%D1%88%D0%B0%D0%BD%D1%81-%D1%81%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA-112225/>

<https://pixabay.com/ru/%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D0%BD-%D1%81%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%8C-%D0%B0%D0%BA%D1%82-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%82%D1%8C-%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0-1725510/>



Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках Контракта № FEFLP/QCBS-4.4 «Мероприятия, обеспечивающие информирование общественности о различных аспектах защиты прав потребителей финансовых услуг»

## Семинар №5

# Деловые игры



## План семинара

- ✓ Особенности деловых игр
- ✓ Лучшие практики ПАКК
- ✓ Подготовка и проведение деловой игры
- ✓ Практическая часть

# 1

## Особенности деловых игр

**Деловая игра –**  
имитация реальной  
деятельности  
(производственной,  
экономической или  
управленческой)



Работа локации «Государственные органы»  
в деловой игре «Услуги финансовых  
организаций», Ставрополь, 2016 год

## А какая от этого кота польза?

- ✓ Развитие ЗУН, востребованных в жизни
- ✓ Выработка алгоритма действий, адекватного ситуации
- ✓ Снятие страха перед аналогичной ситуацией в жизни
- ✓ Формирование установки на ответственное финансовое поведение



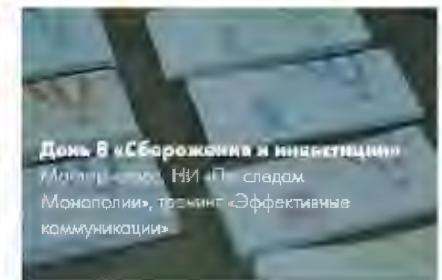
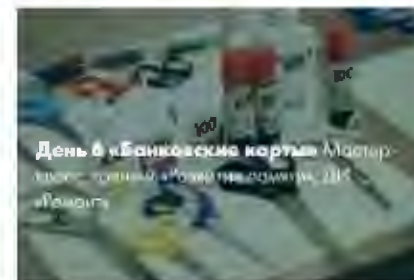
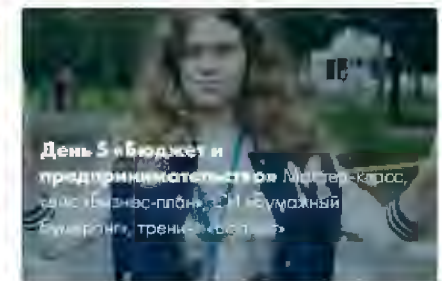
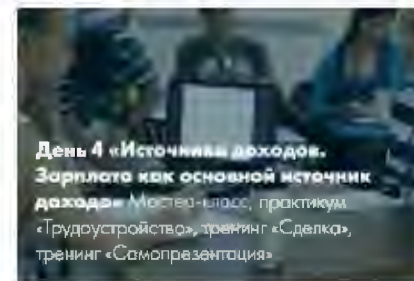
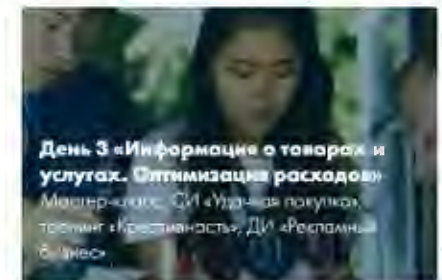
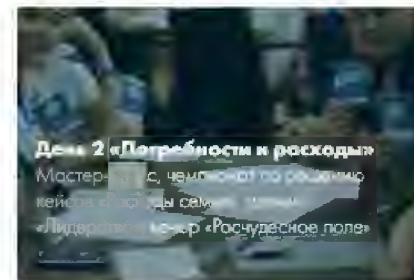
Кадр из м/ф «Трое из Простоквашино»,  
1978 год

# 2

## Лучшие практики ПАКК

На сайте <http://edu.pacc.ru/>

- ✓ «По следам Монополии»
- ✓ «Отчаянные домохозяйства»
- ✓ «Услуги финансовых организаций»
- ✓ «Ремонт»
- ✓ «Доходность и риски»
- ✓ «Рекламный бизнес»
- ✓ «Семейный план»



## Образовательная цель

- ✓ познакомить с финансовыми инструментами: акции, облигации, депозиты, паи инвестиционных фондов
- ✓ научить выбирать между возможностями инвестирования

**Миссия** – сформировать инвестиционный портфель с максимальной стоимостью на конец игры

## Механика

- ✓ бросай кубик->двигай фишку->совершай действие



## Фото с мероприятий



## Игровые локации

1



2

| Акции         | Цена | Депозиты      | Срок        | Ставка | Доср. отзыв |
|---------------|------|---------------|-------------|--------|-------------|
| В доступе     | 5    | Краткосрочный | 1 период    | 5%     | Нет         |
| Рыжая морковь | 20   | Долгосрочный  | 2-3 периода | 6%     | 1%          |
| Кар-экспресс  | 10   |               |             |        |             |

| Облигации       | Период погашения | Ставка купона | Цена | Частота выплаты купона | Период №1 |
|-----------------|------------------|---------------|------|------------------------|-----------|
| Государственная | 6                | 8%            | 50   | Каждый период          |           |
| Агросоюз        | 4                | 10%           | 50   | Период №4              |           |

| ПИФ                | Цена | Состав ПИФа  |
|--------------------|------|--|
| Колосок            | 17   | 50% облигации Агросоюз<br>25% государственные облигации<br>25% акций Рыжая морковь         |
| Спокойный инвестор | 11   | 50% государственных облигаций<br>20% облигаций Агросоюз<br>по 10% акций каждой из компаний |

3

Команда Дрим тим

Игровой период №3

| Название актива                 | Количество на начало периода | Изменения за период | Количество на конец периода | Цена актива | Стоимость на конец периода (количество*цена) |
|---------------------------------|------------------------------|---------------------|-----------------------------|-------------|--|
| Облигации Агросоюз              | 0                            | 200                 | 200                         | 50          | 10 000                                       |
| Акции Рыжая Морковь             | 200                          | -10 0               | 10 0                        | 20          | 200 0  |
|                                 |                              |                     |                             |             |  |
|                                 |                              |                     |                             |             |  |
|                                 |                              |                     |                             |             |  |
|                                 |                              |                     |                             |             |  |
|                                 |                              |                     |                             |             |  |
|                                 |                              |                     |                             |             |  |
|                                 |                              |                     |                             |             |  |
| Наличные деньги                 | 100                          | 350                 | 450                         | 1           | 450  |
| <b>Итого стоимость портфеля</b> |                              |                     |                             |             | <b>12450</b>                                 |

## Организационные аспекты

- ✓ **Время:** 6 игровых периода = 3 часа
- ✓ **Игроки:** 3-8 команд по 3-4 человека
- ✓ **Модераторы:** 3 модератора на каждые 4 команды  
(1 ведущий и 2 казначея)

**Образовательная цель** – сформировать у участников установку на исключение участия в финансовых пирамидах

**Миссия** – сохранить / приумножить стартовый капитал

**Механика**

✓ участники делают вложения и пытаются их изъять

## Игровые локации

Будь активен и бодр  
Как русский бобр!



**BOBER INVEST**

«Бобер-инвест» – отличная компания. От других. Акции компании «Бобер-инвест» – это больше чем деньги. Такого еще не делал никто! Мы собрали лучших профессионалов только для вас. Мы трудимся с усердием бобра, и ваш капитал растет как на дрожжах!

**ИНВЕСТИЦИИ 24**



Инвестируй с нами 24 часа в сутки – и заработай на бирже в Италии за 24 дня! Лучшие профессионалы на рынке «Форекс» инвестируют твои сбережения на всех валютных площадках мира круглые сутки! Ты спишь, а твои деньги работают! Обогащайся во сне!

**КОСМОС**



БУДУЩЕ ЗА КОСМОСОМ. РАЗВИВАЙТЕ КОСМИЧЕСКИЕ СКОРОСТИ ПОЛУЧЕНИЯ ДОХОДА С НАМИ ПРЯМО СЕЙЧАС. МЫ ЗАПУСТИЛИ УЖЕ МНОГО ПРОЕКТОВ, И ВОТ НОВАЯ РАКЕТА НА СТАРТЕ И ЖДЕТ ЛИШЬ ВАС. БЫСТРЕЕ ВСЕГО МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ ТОЛЬКО НА РЕАЛЬНОМ БИЗНЕСЕ! ИНВЕСТИЦИИ В «КОСМОС» СДЕЛАЮТ ВАШУ ЖИЗНЬ КОСМИЧЕСКИ БОГАТОЙ!

**Честные вклады**  
Вы очень будете рады!



Мы – уникальный банк! В нашем Банке хранят деньги, а мы на них зарабатываем! Беспрецедентно высокие ставки только для первых 100 вкладчиков. Мы ценим доверие, усейте войти в круг избранных, и уже через месяц вам будут завидовать все, кто не успел!

## Организационные аспекты

- ✓ **Игроки:** 5-9 команд по 3-4 человека
- ✓ **Модераторы:** 1 ведущий + 4 модератора-представителя пирамид
- ✓ **Время:** 4 игровых периода = 1 час

## Образовательные цели

- ✓ сформировать установку на разумную потребительскую стратегию на рынке финансовых услуг
- ✓ научить пользоваться услугами финансовых организаций
- ✓ научить защищать свои права как потребителей финансовых услуг

**Миссия** – владеть максимальным числом клеток игрового поля

## Игровые локации

1



2



4



3





## Организационные аспекты

- ✓ **Игроки:** 5-8 команд по 4-5 человек
- ✓ **Модераторы:** 4 модератора + 1 ведущий
- ✓ **Время:** 6 игровых периодов = 2,5 часа

## Образовательные цели

- ✓ развить навык личного финансового планирования
- ✓ познакомить с особенностями использования кредитных и дебетовых карт

**Миссия** – провести ремонт и при этом иметь максимальный остаток на расчетном счете

➤ **Видеоинструкция**

## Механика

- ✓ штрафы за невыполнение минимальных требований и бонусы за «перевыполнение»
- ✓ ограниченный ассортимент со скидками
- ✓ оплата крупных покупок только банковской картой

## Организационные аспекты

- ✓ **Время:** 4 игровых периода = 2 часа
- ✓ **Игроки:** 7-10 команд по 4 участника
- ✓ **Модераторы:** 1 координатор + 4 модератора

## Фото с мероприятий



## Фото с мероприятий



## Вопросы по видеоинструкции

- ✓ Сколько локаций предусмотрено? Какие они?
- ✓ Как осуществляется взаимодействие между «Банком» и «Магазином»?
- ✓ Сколько игровых периодов? Сколько это требует времени?
- ✓ Сколько может быть игроков?
- ✓ Сколько нужно модераторов?

## Образовательные цели

- ✓ познакомить участников с акциями и депозитами
- ✓ сформировать представление о связи между доходностью и риском

**Миссия** – иметь максимальную сумму денег в Кошельке

## Механика

- ✓ участник заполняет бланк заказа в течение периода
- ✓ модератор вносит данные в игровую таблицу
- ✓ курсы акций меняются

## Фото с мероприятий





## Игровая таблица

| №                     | Кошелек (руб)          | Доходы              |                       |                        | Расходы текущие     |                       |                        | Финансовые активы   |               |               |                  |     |                        |    |                  |     |  |   |   |
|-----------------------|------------------------|---------------------|-----------------------|------------------------|---------------------|-----------------------|------------------------|---------------------|---------------|---------------|------------------|-----|------------------------|----|------------------|-----|--|---|---|
|                       |                        | З/п (руб)           | Дивиденды (руб)       | Лотерея (руб)          | Страх. случай (руб) | Обязат. (руб)         | Страх. полис (руб)     | Депозит (10%)       |               |               | Акции "Нефтянка" |     | Акции "Путешественник" |    | Акции "Гурман"   |     |  |   |   |
|                       |                        |                     |                       |                        |                     |                       |                        | Положить (руб)      | В Банке (руб) | Забрать (руб) | Цена (руб):      | 350 | Цена (руб):            | 45 | Цена (руб):      | 140 |  |   |   |
|                       |                        |                     |                       |                        |                     |                       |                        |                     |               |               | Дивиденды (руб): | 24  | Дивиденды (руб):       | 1  | Дивиденды (руб): | 0   |  |   |   |
| Кол-во купить/продать | Стоимость имеющ. (руб) | Кол-во имеющ. (шт.) | Кол-во купить/продать | Стоимость имеющ. (руб) | Кол-во имеющ. (шт.) | Кол-во купить/продать | Стоимость имеющ. (руб) | Кол-во имеющ. (шт.) |               |               |                  |     |                        |    |                  |     |  |   |   |
| 1                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 2                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 3                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 4                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 5                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 6                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 7                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 8                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 9                     | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 10                    | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 11                    | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 12                    | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 13                    | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 14                    | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |
| 15                    | 112 000                | 30 000              |                       |                        |                     | 18 000                |                        |                     | 0,00          |               |                  | 0   | 0                      |    | 0                | 0   |  | 0 | 0 |

## Организационные аспекты

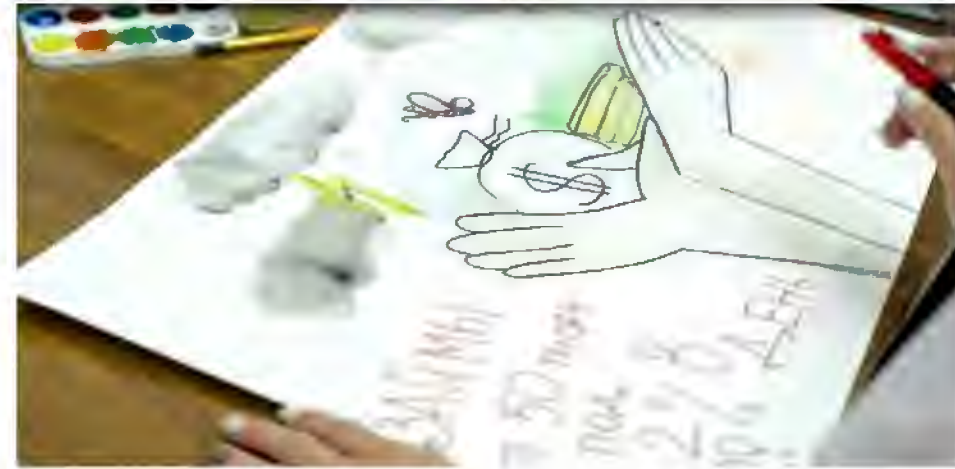
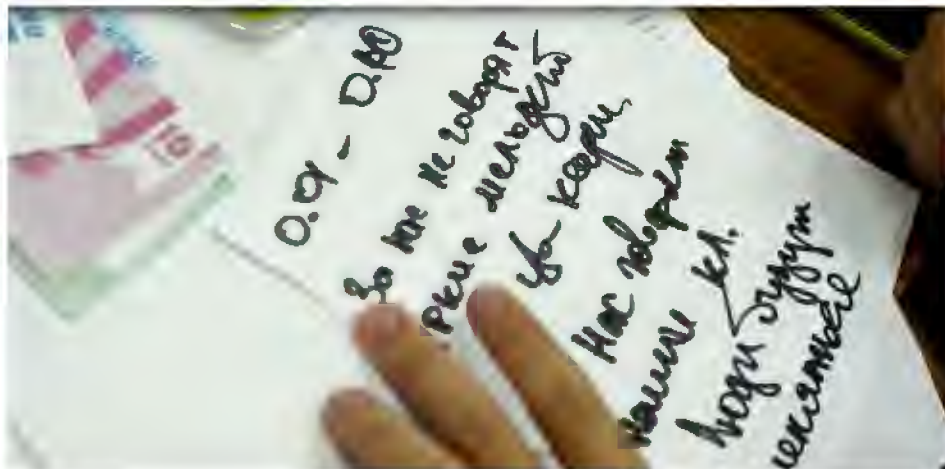
- ✓ **Время:** 6 игровых периодов = 1 час  
(30 минут – инструктаж, 30 минут – игровые действия)
- ✓ **Игроки:** до 20 участников в 1 аудитории
- ✓ **Модераторы:** 2 модератора в 1 аудитории

## Образовательные цели

- ✓ дать представление о том, как устроен рекламный бизнес
- ✓ сформировать установку на критичное восприятие рекламных сообщений
- ✓ сформировать установку на осознанное принятие финансово значимых решений

**Миссия** – заработать как можно больше денег в роли рекламного агентства

## Фото с мероприятий



## Механика

- ✓ команды получают, выполняют и сдают заказы на рекламу
- ✓ заключение договора напрямую или участие в тендере
- ✓ у каждого участника своя роль: директор, дизайнер, клиентский менеджер и т.д.

## Организационные аспекты

- ✓ **Время:** 4 игровых периода = 2,5 часа
- ✓ **Игроки:** 5-6 команд по 5-6 участников
- ✓ **Модераторы:** 1 координатор + 4 модератора

## Образовательные цели

- ✓ показать важность долгосрочного личного финансового планирования
- ✓ развить навыки управления расходами и доходами

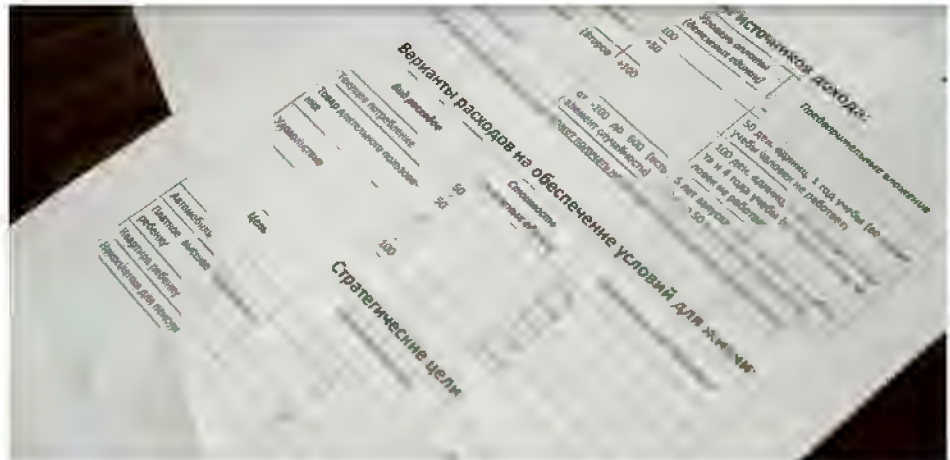
**Миссия** – достичь 4 поставленные перед домохозяйством финансовые цели в плановые сроки

➤ **Видеоинструкция**

## Игровая таблица

| Стратегическая цель, стоимость в д.е.             |   |     |    |    |    |    |    |    |    |    | 300 |    |
|---|---|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|
|   |   | Год | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9   | 10 |
| <b>Чрезвычайные расходы, д.е.</b>                 |   |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| <b>Деятельность<br/>(финансовые потоки, д.е.)</b> | Зарплата (первый взрослый)<br>(+75д.е./+125/+175) |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
|   | Зарплата (второй взрослый)<br>(+75д.е./+125/+175) | 0   | 0  | 0  |    |    |    |    |    |    |     |    |
|   | Доход от бизнеса<br>(-100д.е....+600)             | X   | X  | X  | X  | X  |    |    |    |    |     |    |
|   | Курсы повышения квалификации (-50д.е.)            |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
|   | Магистратура (-150д.е.;0;0;0)                     |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
|   | Запуск бизнеса (-50д.е.;-50;-50;-50;-50)          |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| <b>Дебетовая банковская карта</b>                 |   |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| <b>Расходы на потребление, д.е.</b>               |   | 50  | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50  | 50 |
| <b>Товары длительного пользования, д.е.</b>       | 1-й вар-т: 50д.е./4 года                          |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
|   | 2-й вар-т: 100д.е./10 лет                         |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| <b>Удовольствие, д.е.</b>                         | 1-й вар-т: 25д.е./2 года                          |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
|   | 2-й вар-т: 100д.е./10 лет                         |     |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |

## Фото с мероприятий





## Механика

- ✓ участники заполняют таблицу в течение хода
- ✓ по завершении хода модератор проверяет таблицу
- ✓ доходы и расходы регламентированы правилами

## Организационные аспекты

- ✓ **Время:** 30 игровых лет = 15 периодов = 3 часа
- ✓ **Игроки:** 3-15 команд по 3 человека
- ✓ **Модераторы:** 1 ведущий + модераторы (1 на каждые 3-4 команды)

# 3

## Подготовка и проведение деловой игры

## Подробные сценарии

- ✓ описание мероприятия
- ✓ требования к месту проведения
- ✓ подготовка оборудования и реквизита
- ✓ описание локаций
- ✓ порядок проведения
- ✓ инструкции
- ✓ приложения с игровым реквизитом

## Что нужно сделать?

Изучить  
сценарий и  
приложения

Подготовить  
реквизит

Найти  
помещение

Обеспечить  
оборудование

Обеспечить  
модерацию и  
координацию  
игры

4

Практическая часть

**Добро пожаловать в игру**  
**«Услуги финансовых организаций»!**

**Вопросы?  
Задавайте! 😊**

**Пожалуйста, не забудьте  
заполнить и сдать анкету! 😊**

## **День 2**

- ✓ Семинар 4 «Кейсы»
- ✓ Семинар 5 «Деловые игры»



### **Материалы на сайте <http://edu.pacc.ru/>**

- ✓ Финансовое просвещение
- ✓ Финлагерь.рф
- ✓ Литфин.рф

### **Группы в социальных сетях Образовательные проекты ПАКК**

- ✓ <https://vk.com/edu.pacc>
- ✓ <https://www.facebook.com/edu.pacc/>

- ✓ Материалы на сайте <http://edu.pacc.ru/>
  - все сценарии ПАКК – апрель 2017г.
  - видеозапись семинаров – май 2017г.
  - методическое руководство – май 2017г.
- ✓ Консультации по использованию сценариев
  - по телефону 8 (495) 212-05-78
  - электронной почте [edu@pacc.ru](mailto:edu@pacc.ru)
- ✓ Просветительские фестивали во всех федеральных округах
  - мероприятия для методистов и преподавателей
  - мероприятия для детско-юношеской аудитории