

# Использование на занятиях интерактивных технологий обучения



# Галюта Оксана Николаевна

---



Кандидат экономических наук, доцент

Эксперт Национального центра финансовой грамотности

Эксперт Всероссийского чемпионата по финансовой грамотности

Волонтер финансового просвещения

Сотрудник Регионального ресурсного центра повышения уровня финансовой грамотности населения ХМАО-Югры



**ВКЛЮЧЕНИЕ В ЗАНЯТИЯ ПО ФИНАНСОВОЙ  
ГРАМОТНОСТИ УЧЕБНЫХ ФИЛЬМОВ,  
МУЛЬТФИЛЬМОВ И АНИМИРОВАННЫХ  
ПРЕЗЕНТАЦИЙ**



## ОСНОВНЫЕ ВОПРОСЫ ЛЕКЦИИ

1. Учебный видеоматериал (ВМ) как педагогический инструмент формирования финансовой грамотности
2. Методические особенности использования ВМ на учебных занятиях по финансовой грамотности
3. Мобильные приложения: особенности содержания и использования



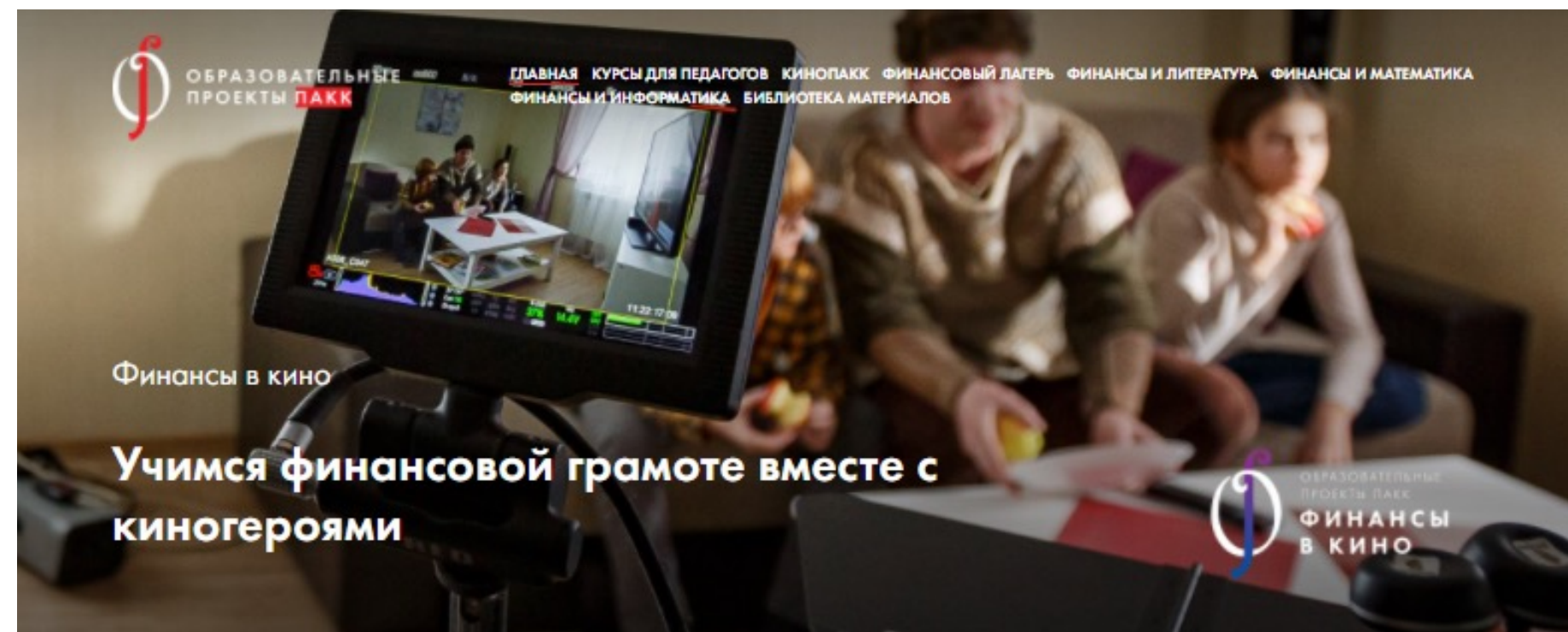
## 1. Учебный видеоматериал (ВМ) как педагогический инструмент формирования ФГ

Педагогический инструментарий - это совокупность инструментов (средств, форм, методов, приемов и т.д.), используемых в педагогической деятельности преподавателя для достижения поставленной цели



Видеоматериалы, используемые в процессе обучения финансовой грамотности – это педагогический инструмент, обеспечивающий функцию передачи учебной информации (УМК), а также получения обратной связи в процессе ее восприятия и усвоения с целью развития у обучающихся определенных знаний и компетенций в области финансовой грамотности

**Организатор и модератор  
создания ВМ по ФГ -  
консультационная  
компания ПАКК**





## Типы видеоматериалов по ФГ

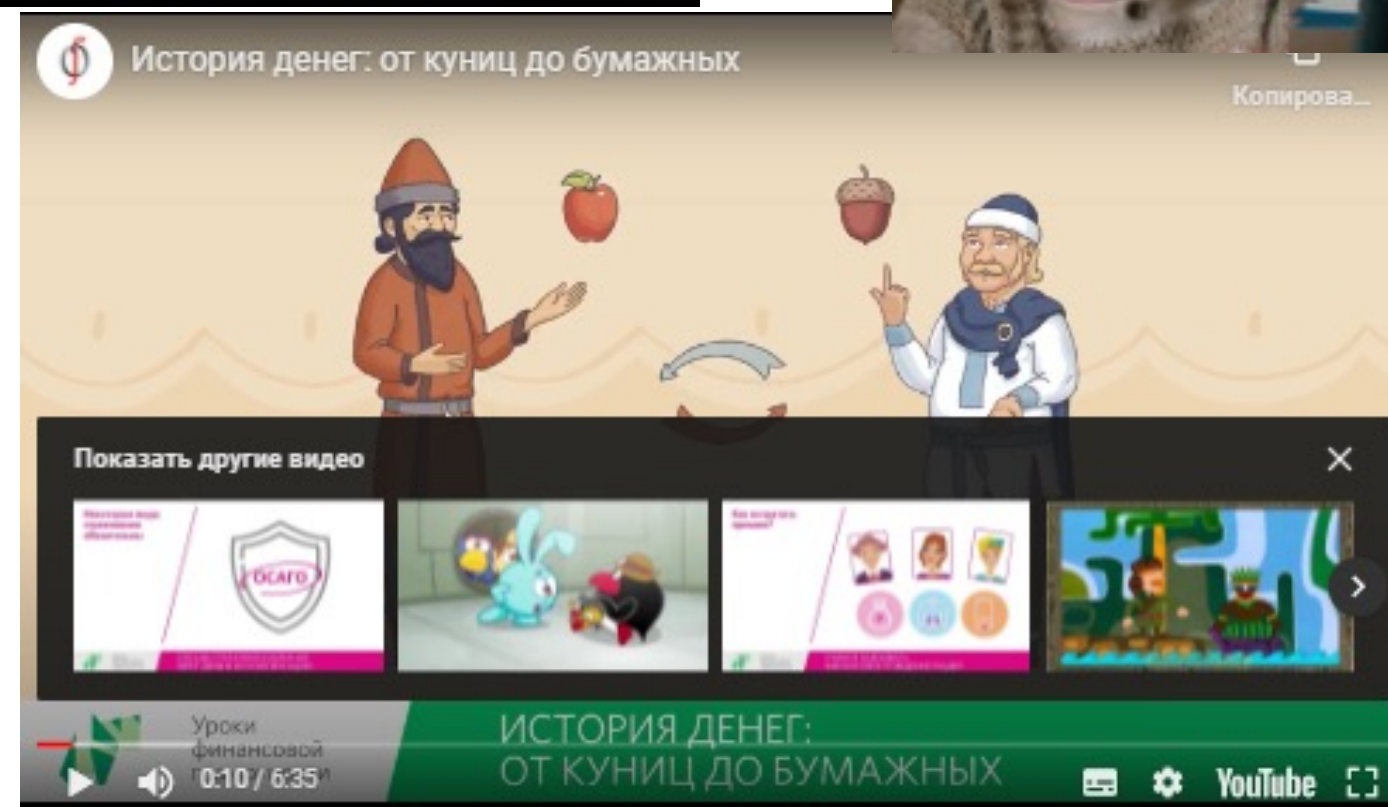
### Мультпликационные фильмы



### Короткометражные художественные фильмы



### Анимированные презентации



## МЛАДШИЕ ШКОЛЬНИКИ

В этом возрасте у них преобладает наглядно - образный тип мышления, поэтому учебный материал лучше воспринимается и усваивается через визуальные образы.



С помощью визуальных образов они составляют представление о возникающих финансовых ситуациях, разных моделях поведения, формируют свое отношение к происходящему.

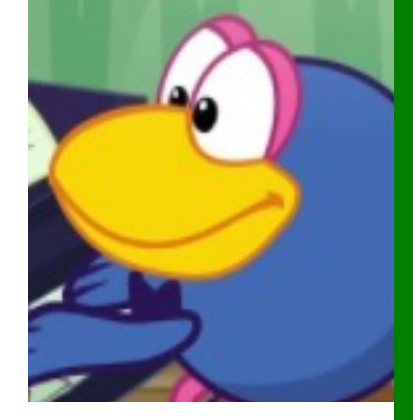
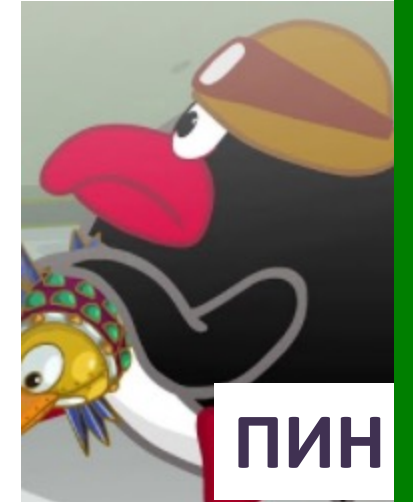
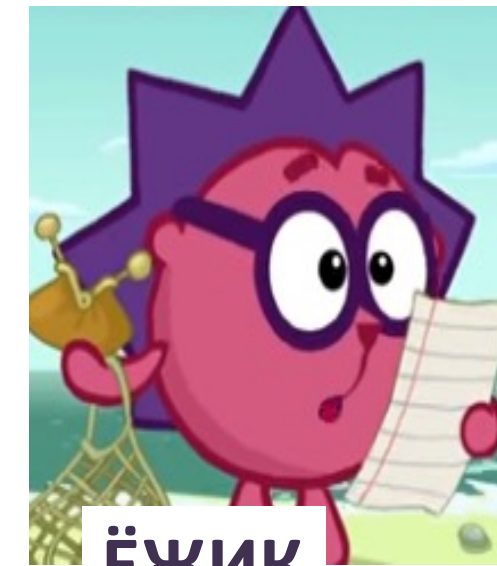
У них еще нет собственного опыта финансовых отношений, нет достаточных знаний, поэтому очень важны узнаваемые, любимые образы, с помощью которых они будут это осваивать.



## Мультфильм «Смешарики. Уроки финансовой грамотности»

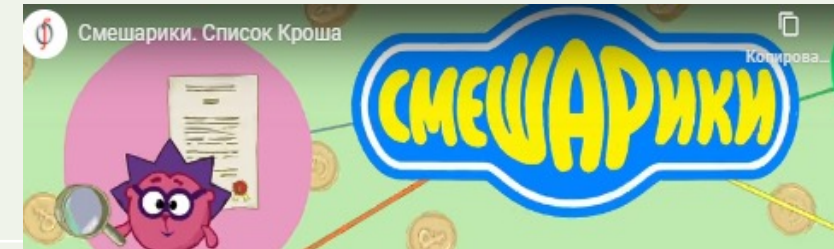
### УМК для начальных классов

1. Гловели Г.Д., Гоппе Е.Е. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 4 класс общеобразоват. орг. – М.: ВАКО, 2018. – 112 с.
2. Корлюгова Ю.Н., Гоппе Е.Е. Финансовая грамотность: методические рекомендации для учителя. 4 класс общеобразоват. орг. – М.: ВАКО, 2018. – 120 с.
3. Корлюгова Ю.Н., Гоппе Е.Е. Финансовая грамотность: учебная программа. 4 класс общеобразоват. орг. — М.: ВАКО, 2018. — 32 с. — (Учимся разумному финансовому поведению.)
4. Корлюгова Ю. Н., Гоппе Е. Е. Финансовая грамотность: рабочая тетрадь. 4 класс общеобразоват. орг. – М.: ВАКО, 2018. – 56 с. – (Учимся разумному финансовому поведению.)





Серии мультфильма «Смешарики.  
Уроки финансовой грамотности»



- «Секрет мастера» (натуральный обмен);
- «Школа магов» (возникновение денег);
- «Фальшивый пиастр» (защита денег от подделок);
- «Открытый клуб» (источники доходов семьи);
- «Список Кроша» (обязательные расходы);
- «Оракул» (планирование семейного бюджета);
- «Коллекция Пина» (коллекционирование как способ сбережения)



| №   | Тема   | Виды занятий                      | Количество часов |
|---|--|-----------------------------------|------------------|
| <b>Модуль 1. Как появились деньги и какими они бывают</b> |  |                                   | <b>8</b>         |
| 1   | Как появились деньги                                 | Постановка проектной задачи       | 1                |
| 2   | История российских денег                             | Решение проектной задачи          | 1                |
| 3   | Какие бывают деньги                                  | Решение проектной задачи          | 1                |
| 4   | Банки, банкоматы и банковские карты                  | Занятие-экскурсия                 | 1                |
| 5   | Безналичные деньги и платежи                         | Решение проектной задачи          | 1                |
| 6   | Как я умею пользоваться деньгами                     | Занятие-игра                      | 1                |
| 7   | Что такое валюта                                     | Решение проектной задачи          | 1                |
| 8   | Проверим, что мы узнали о том, как изменялись деньги | Занятие промежуточного оценивания | 1                |

|   |                               |                          |          |
|---|-------------------------------|--------------------------|----------|
| <b>Модуль 2. Из чего складываются доходы в семье</b>                                |                               |                          | <b>2</b> |
| 9   | Откуда в семье берутся деньги | Решение проектной задачи | 1        |
| 10  | Подсчитаем все доходы семьи   | Практическое занятие     | 1        |
| <b>Модуль 3. Почему семье иногда не хватает денег на жизнь и как этого избежать</b> |                               |                          | <b>2</b> |
| 11  | На что семья тратит деньги    | Решение проектной задачи | 1        |

| №   | Тема                            | Виды занятий             | Количество часов |
|---|---------------------------------|--------------------------|------------------|
| 12  | Подсчитаем все расходы семьи    | Практическое занятие     | 1                |
| <b>Модуль 4. Деньги счёт любят, или Как управлять своим кошельком, чтобы он не пустовал</b> |                                 |                          | <b>4</b>         |
| 13  | Как планировать семейный бюджет | Решение проектной задачи | 1                |

«Секрет мастера» (натуральный обмен)

«Школа магов» (возникновение денег)

«Фальшивый пиастр» (защита денег от подделок)

«Открытый клуб» (источники доходов семьи)

«Список Кроша» (обязательные расходы)

«Оракул» (планирование семейного бюджета)

«Коллекция Пина» (коллекционирование как способ сбережения)

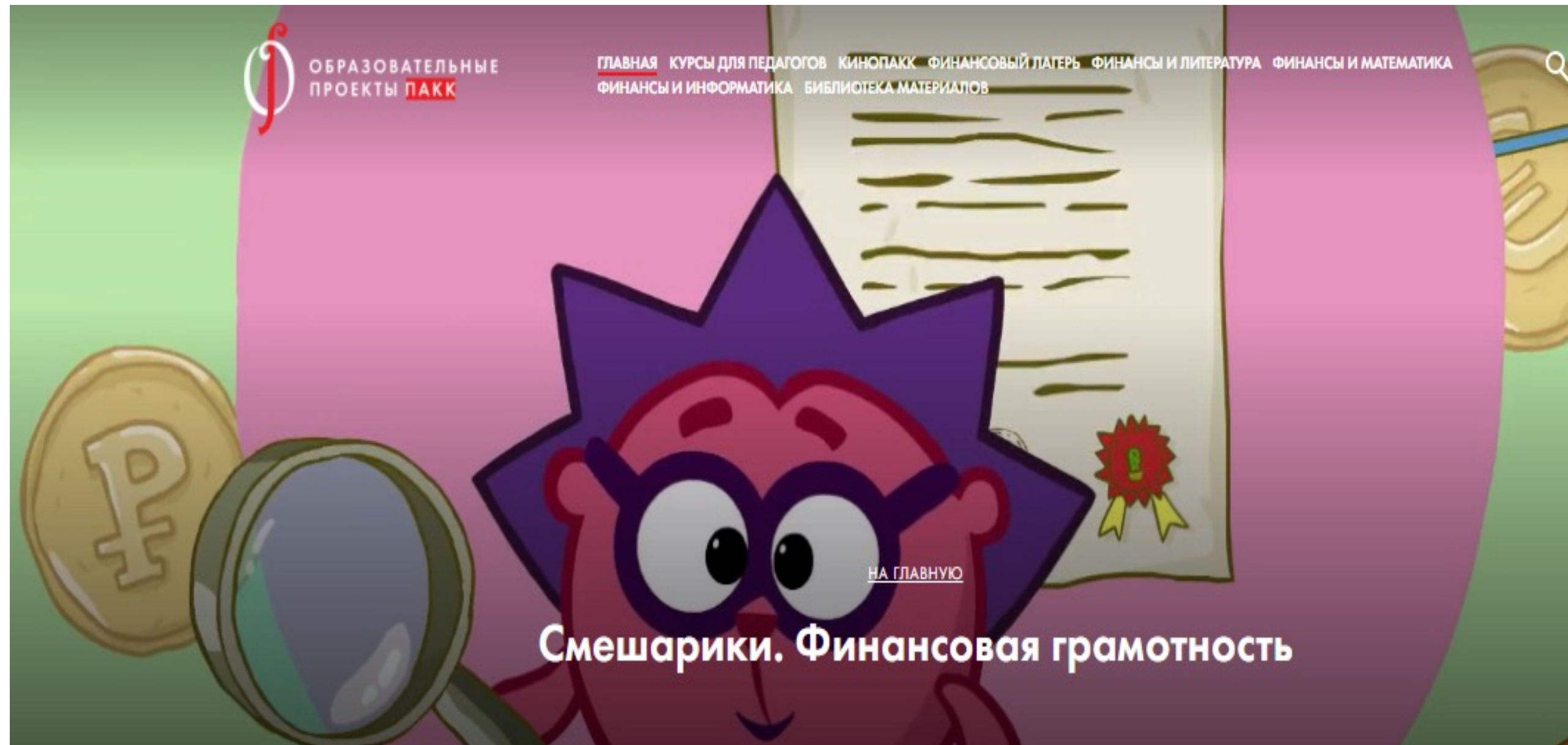
## Мультфильм «Смешарики. Уроки финансовой грамотности»

| №  | Название серии          | Ссылка на видеоматериал (адрес доступа)   |
|----|-------------------------|---|
| 1. | <b>Список Кроша</b>     | <a href="https://youtu.be/9LZN5NgmniY">https://youtu.be/9LZN5NgmniY</a>   |
| 2. | <b>Фальшивый пиастр</b> | <a href="https://youtu.be/J3dB_QShqEE">https://youtu.be/J3dB_QShqEE</a>   |
| 3. | <b>Коллекция Пина</b>   | <a href="https://youtu.be/8hWrpV4IUlc">https://youtu.be/8hWrpV4IUlc</a>   |
| 4. | <b>Секрет Мастера</b>   | <a href="https://youtu.be/3T_dWYg92i4">https://youtu.be/3T_dWYg92i4</a>   |
| 5. | <b>Школа магов</b>      | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pyo1a8P75nk&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=pyo1a8P75nk&amp;feature=youtu.be</a> |
| 6. | <b>Открытый клуб</b>    | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0MDe1WBi-bl&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=0MDe1WBi-bl&amp;feature=youtu.be</a> |
| 7. | <b>Оракул</b>           | <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y9yuZO-Op-Y&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=Y9yuZO-Op-Y&amp;feature=youtu.be</a> |





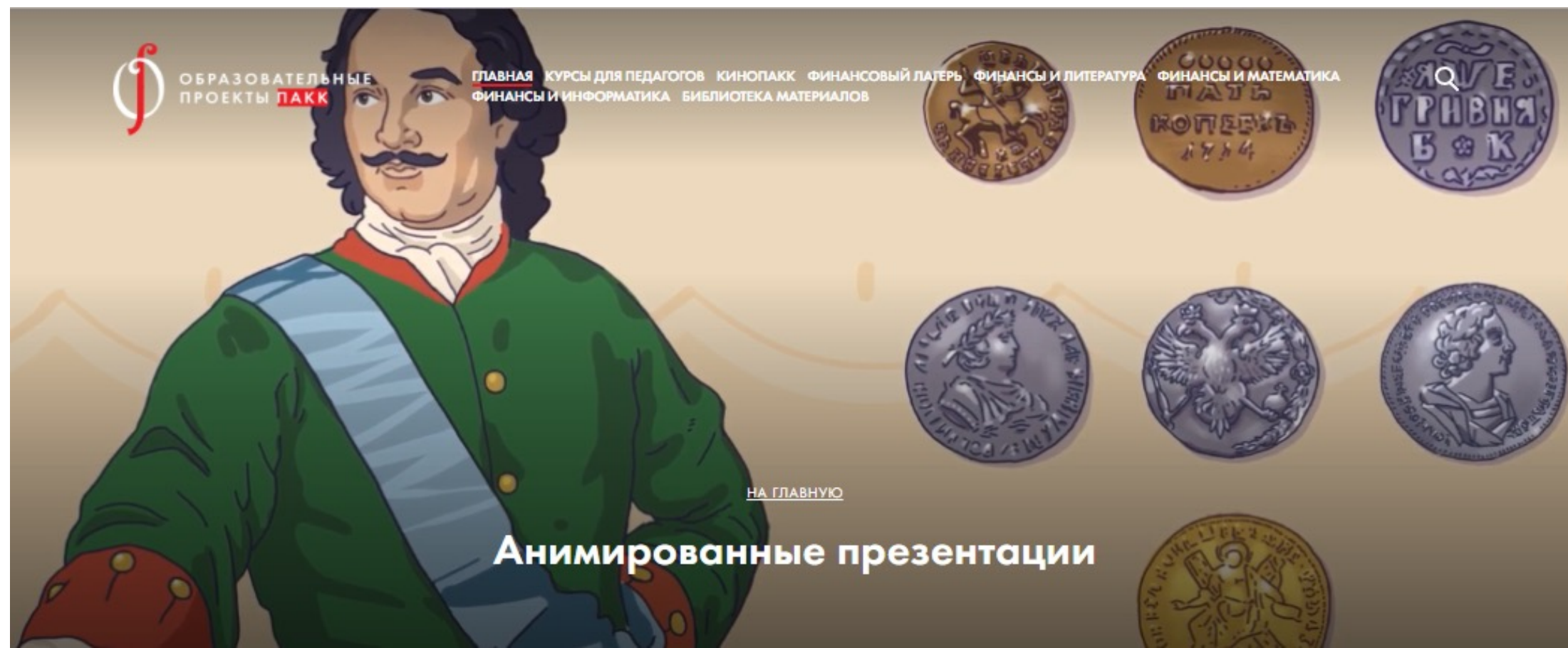
<https://edu.pacc.ru/informmaterialy/articles/smeshariki/>



## Анимированные презентации – иллюстрация учебного материала при помощи наглядной инфографики



- Намного увлекательнее классических (PowerPoint);
- Проще донести сложные вопросы;
- Лучше запоминаются;
- и др.

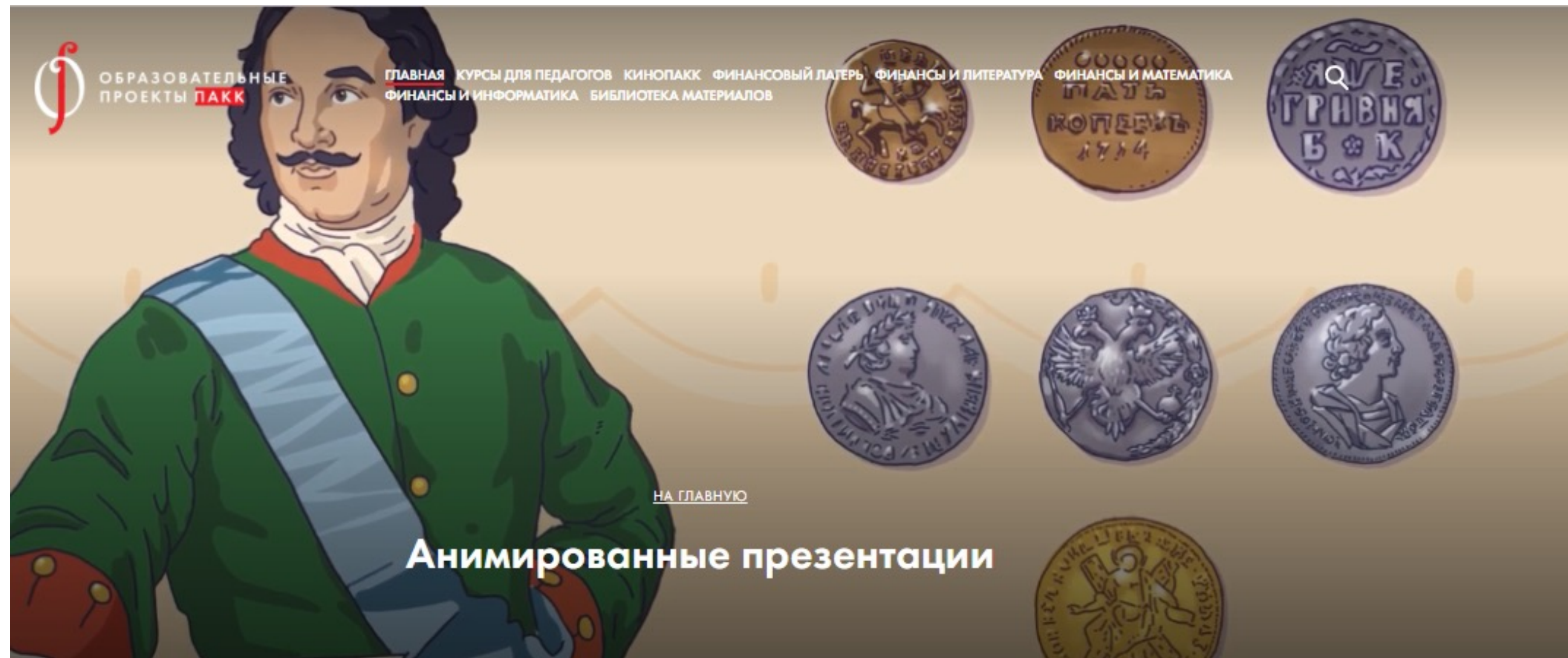






|             |   |
|-------------|---|
| 2 – 4 кл.   | <b>«Как устроены наличные деньги»</b>                           |
|             | <b>«Что такое бюджет и как его составлять»</b>                  |
|             | <b>«Виды доходов»</b>   |
|             | <b>«Виды и периодичность расходов»</b>                          |
|             | <b>«Как и зачем сберегать»</b>                                  |
|             | <b>«Банки»</b>  |
| 5 – 7 кл.   | <b>«Угрозы для банковского вклада»</b>                          |
|             | <b>«Что такое валюта?»</b>                                      |
|             | <b>«От чего зависит благосостояние семьи»</b>                   |
|             | <b>«Учимся оценивать финансовое поведение людей»</b>            |
|             | <b>«Возможности заработка для несовершеннолетних»</b>           |
|             | <b>«Как растут деньги»</b>                                      |
|             | <b>«Разумный потребительский выбор»</b>                         |
|             | <b>«Откуда страховая компания берет деньги на компенсацию?»</b> |
|             | <b>«Что такое кредиты и надо ли их брать?»</b>                  |
| 8 – 9 кл.   | <b>«Зачем нужны деньги»</b>                                     |
|             | <b>«Неблагоприятные жизненные ситуации»</b>                     |
| 10 – 11 кл. | <b>«Что такое кредит»</b>                                       |

<https://edu.pacc.ru/informmaterialy/articles/presentations/>



ПАКК работает над подготовкой вспомогательных видеоматериалов к УМК (Учебно-методическим комплексам) по финансовой грамотности для учащихся разных возрастов. Эта работа идет в рамках проекта Министерства финансов России «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации».



## Короткометражные художественные фильмы



Три образовательных киносериала для учащихся 5-7 кл., 8-9 кл. и 10-11 кл.

<https://edu.rasc.ru/kinorasc/>

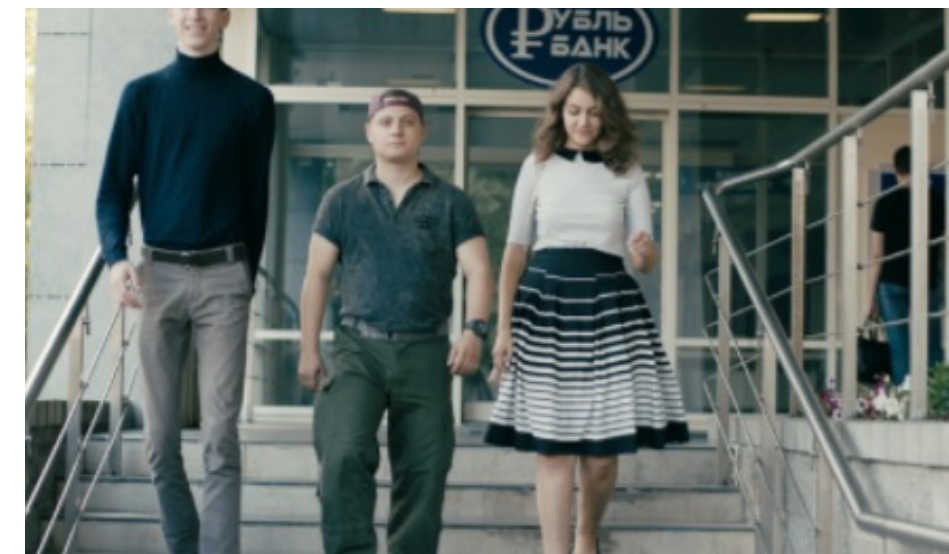
### «Сказка о деньгах»



### «Моя семья и другие проблемы»



### «Любовь. Дружба. Экономика»



<https://edu.rasc.ru/kinorasc/>

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ ПАКК

ГЛАВНАЯ КУРСЫ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ КИНОПАКК ФИНАНСОВЫЙ ЛАГЕРЬ ФИНАНСЫ И ЛИТЕРАТУРА ФИНАНСЫ И МАТЕМАТИКА ФИНАНСЫ И ИНФОРМАТИКА БИБЛИОТЕКА МАТЕРИАЛОВ

Финансы в кино

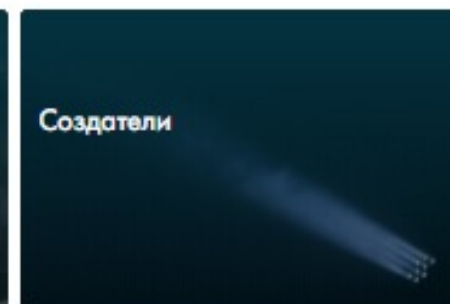
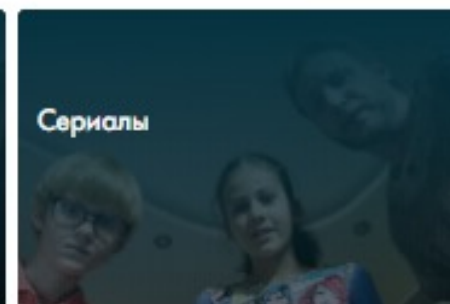
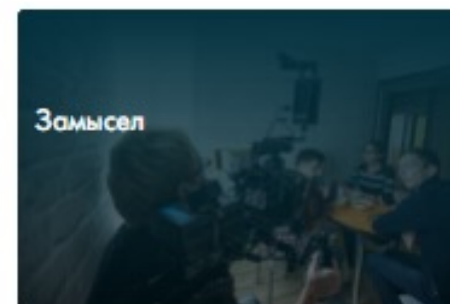
Учимся финансовой грамоте вместе с киногероями

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ ПАКК ФИНАНСЫ В КИНО

**Что снимаем?**  
По заказу Министерства финансов РФ создаются вспомогательные видеоматериалы к Учебно-методическим комплектам по финансовой грамотности

**Для кого?**  
Создаются три образовательных художественных киносериала для разных возрастных групп учащихся — 5-7 классов, 8-9 классов и 10-11 классов

**Кто снимает?**  
Организатор и модератор этой работы — Консультационная компания ПАКК. Съёмочным процессом занимаются компании «АВЕ Медиа» и «Синетехно»





|           |   |  |  |
|-----------|---|--|--|
| 5-<br>кл. | 9 | «Как не прогореть на обмене валюты»  |  |
|           |   | «Почему лучше хранить средства в нескольких валютах?»                              |  |
|           |   | «Всегда ли можно верить заманчивым предложениям о распродажах?»                    |  |
|           |   | «Можно ли избежать ситуаций, в которых семья рискует потерять деньги и имущество?» |  |
|           |   | «Первый блин»  |  |
|           |   | «Налоги»   |  |
|           |   | «Дорога в банк»  |  |
|           |   | «Инфляция»   |  |
|           |   | «Подушка безопасности»   |  |
|           |   | «Спонтанные покупки»   |  |
|           |   | «Обязательные расходы»   |  |
|           |   | «Наемный труд и предпринимательство»   |  |
|           |   | «Удобные деньги»   |  |
| 10 -11    |   | «Правильный банк»  |  |
|           |   | «Ваша ответственность — это ваша ответственность»                                  |  |
|           |   | «Вклады в клады»   |  |
|           |   | «Бизнес-план»  |  |
|           |   | «Сообщите ваш пароль»  |  |
|           |   | «Письма счастья»   |  |
|           |   | «Волшебная карта»  |  |



2 – 4 классы

Мультфильм  
«Смешарики»

Презентации

5-7 классы

Фильм «Сказка о  
деньгах»

Презентации

8 - 9 классы

Фильм «Моя семья и  
другие проблемы»

Презентации

10 – 11 классы

Фильм «Любовь.  
Дружба. Экономика»

Презентации

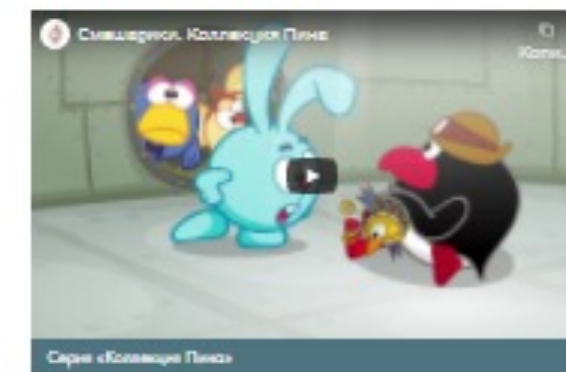
| Модуль 4. Деньги счёт любят, или Как управлять своим кошельком, чтобы он не пустовал |                                       |                              | 4         |
|--|---------------------------------------|------------------------------|-----------|
| 13   | Как планировать семейный бюджет       | Решение проектной задачи     | 1         |
| 14   | Правила составления семейного бюджета | Решение проектной задачи     | 1         |
| 15   | Учимся составлять семейный бюджет     | Занятие-игра                 | 1         |
| 16   | Итоговая проверочная работа           | Занятие итогового оценивания | 1         |
| <b>Всего:</b>  |                                       |                              | <b>16</b> |

Фрагмент УТП.  
4 кл.

- Мультфильм. Серия «Оракул»

- Анимированная презентация «Что такое бюджет и как его составлять»

## 2. Методические особенности включения ВМ в учебные занятия по финансовой грамотности





## CINEMA – технология

Образовательная технология, включающая методы, приемы, помогающие обучающимся воспринимать и понимать реальное представление о сложном мире с помощью кинематографических произведений



## Продолжительность непрерывного применения ТСО на уроке (просмотр ВМ)

| Классы | Непрерывная длительность (мин.), не более   |  |  |  |                           |  |
|--------|---|--|--|--|---------------------------|--|
|        | просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения | просмотр телепередач динамических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения | просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения | работа с изображениями на индивидуальном мониторе компьютера клавиатурой | прослушивание аудиозаписи | прослушивание аудиозаписи на наушниках |
| 1 - 2  | 10  | 15   | 15   | 15   | 20                        | 10                                     |
| 3 - 4  | 15  | 20   | 20   | 15   | 20                        | 15                                     |
| 5 - 7  | 20  | 25   | 25   | 20   | 25                        | 20                                     |
| 8 - 11 | 25  | 30   | 30   | 25   | 25                        | 25                                     |

После использования технических средств обучения, связанных со зрительной нагрузкой необходимо проводить комплекс упражнений для профилактики утомления глаз (приложение 5), а в конце урока - физические упражнения для профилактики общего утомления (приложение 4).





## Методические требования к включению ВМ в занятия по финансовой грамотности

1. Организовано чередование видов деятельности (не менее 3-х)
2. Предложены разнообразные задания по ВМ соответствующие возрасту обучающихся:
  - Задания, связанные с представленными элементами контента ВМ (мультфильма, короткометражного художественного фильма, анимированной презентации)
  - Задания, обеспечивающие применение полученных знаний в практической жизни
  - Задания, позволяющие организовать групповую деятельность и коммуникацию
  - Задания в формате PIZA, обеспечивающие формирование функциональной финансовой грамотности (по возможности)



| Модуль Тема.<br><b>УМК</b>                               |  |
|--|--|
| Содержание образования и планируемые результаты обучения |  |
| Основные понятия   |  |
| Личностные характеристики и установки                    |  |
| Предметные результаты                                    |  |
| Компетенции  |  |
| Структура ВМ (продолжительность мин. сек.)               |  |
| Содержательные фрагменты                                 |  |
| Фрагмент 1.  |  |
| Условное название  |  |
| Продолжительность  |  |
| с ..... по.....  |  |
| Основные понятия   |  |
| Краткое содержание сцены                                 |  |
| Транслируемое содержание ФГ                              |  |
| Фрагмент 2.  |  |
| Условное название  |  |

**Дидактическая карта** – таблица, позволяющую структурировать использование ВМ как дидактического инструмента на занятиях по ФГ

В дидактической карте:


- Учебный модуль и темы занятий, на которых рекомендуется использовать данную серию мультфильм;
- Планируемые результаты, на достижения которых направлен ВМ;
- Структура ВМ - перечень сцен, с указанием основных понятий и транслируемого содержания финансовой грамотности.

## Структура мультипликационного фильма (продолжительность 3 мин.)

### Сцена 1.

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>Условное название</b>        | <i>Легкий обмен - кактус, бантик и морковка</i>   |
| <b>Продолжительность</b>        | 1 мин. 20 сек.  |
| <b>с ..... по.....</b>          | с 1 сек. по 1 мин. 20 сек.  |
| <b>Краткое содержание сцены</b> | У Кроша хорошо получаются кактусы, у Ежика — почему-то бантики. Ежик завидует умению отлично получаются морковки. Он меняет бантики на морковки, а морковки — на кактусы. Кроша — он коллекционирует кактусы. Просит подарить. Крош хочет меняться, но бантики ему не нужны. Тут Ежик узнает, что у Ньюши |
| <b>Основные понятия</b>         | Обмен, бартер   |
| <b>Транслируемые вопросы ФГ</b> | Иногда нужную вещь можно получить путем обмена. Это возможно тогда, когда обладатель нужной тебе вещи нуждается в том, что предлагаешь ты. Такое бывает далеко не всегда  |

### Сцена 2.

|                                 |   |   |
|---------------------------------|---|---|
| <b>Условное название</b>        | <i>Неисполнимое желание</i>   |  |
| <b>Продолжительность</b>        | 30 сек.   |   |
| <b>с ..... по.....</b>          | с 1 мин. 20 сек. по 1 мин. 50 сек.  |   |
| <b>Краткое содержание сцены</b> | Крош, Ежик и Ньюша видят превосходный скейт, который наколдовал продвинутый студент Копатыч. Все пытаются выменять скейт на то, что имеют, но Копатычу не нужны морковки, кактусы и бантики. Друзья решают попросить совета у Мышарика — ректора волшебного университета. |   |
| <b>Основные понятия</b>         | Обмен, бартер   |   |
| <b>Транслируемые вопросы ФГ</b> | С помощью обмена часто бывает сложно получить нужную вещь. Обмен – сложный процесс, в котором могут участвовать несколько человек, но в результате так и не получить нужного результата.  |   |

### Сцена 3.

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>Условное название</b>        | <i>Волшебные диски силы</i>  |
| <b>Продолжительность</b>        | 1 мин. 10 сек.   |
| <b>с ..... по.....</b>          | с 1 мин. 50 сек. до конца  |
| <b>Краткое содержание сцены</b> | Выслушав проблему студентов, мышарик берется им помочь. Он превращает морковки, бантики и кактусы, в маленькие блестящие диски — монеты. Мышарик объясняет, что деньги — это удобная вещь, которая позволяет не менять бантики на морковки, а морковки на кактусы, а сразу приобрести необходимое. Например, скейт. Крош, Ежик и Ньюша приобретают у Копатыча скейт за три монеты. |
| <b>Основные понятия</b>         | Деньги, товары и услуги, цена товаров (услуг)  |
| <b>Транслируемые вопросы ФГ</b> | Без универсального товара, который ценен для всех, трудно обмениваться другими между собой. В реальной жизни роль такого универсального товара выполняет деньги. С их  |







**Рекомендуется использовать в работе с видеоматериалом следующие виды задач:**

1. Преобразование увиденной информации из одной формы в другую (из визуального образа в схему или рисунок). Например, задание типа «Дострой диаграмму связей».
2. Применение имеющихся знаний финансовой грамотности для объяснения разных практических ситуаций, которые возникают у героев видеоматериала;
3. Формулирование разных вариантов решения проблем героев видеосюжетов;
4. Решение коммуникативных задач (например, краткий рассказ одноклассникам или родителям о вопросах финансовой грамотности, на которые надо обратить внимание в данном видеоматериале, которые являются основными и т.д.)
5. Проведение анализа и оценки своей работы в соответствии с учебной задачей, выявление показателей, которые можно улучшить;
6. Формулирование собственного мнения, суждения по моделям поведения героев мультфильма в разных ситуациях, в которые они попадают.



| Методы организации групповой работы с ВМ | Основные элементы   |
|--|---|
| <b>Метод «Пазлы»</b>                     | Класс делится на группы. Можно сформировать столько групп, сколько сцен в структуре ВМ. Каждой группе дать задание по конкретной сцене. Задание могут быть сформулированы в виде 2-3 вопросов, ответы на которые могут быть устными или письменными. Например, заполнить таблицу, продолжить последовательность выполнения действий или др. |
| <b>Метод «Змейка финансовых знаний»</b>  | Один ученик задает другому вопрос по содержанию ВД. Ученик, которому задали вопрос, отвечает на него и продолжает «змейку» - задает свой вопрос следующему и т.д. Учитель вместе с другими учениками следит за правильностью ответов.   |
| <b>Метод «Диаграмма связей»</b>          | Ученики схематически изображают связи между характеристиками явлений, принятием определенных решений в конкретных ситуациях и возможным результатом и др.   |
| <b>Кейс- метод, мозговой штурм и др.</b> |   |

Для обучения финансовой грамотности в начальной школе  
рекомендованы следующие виды занятий:

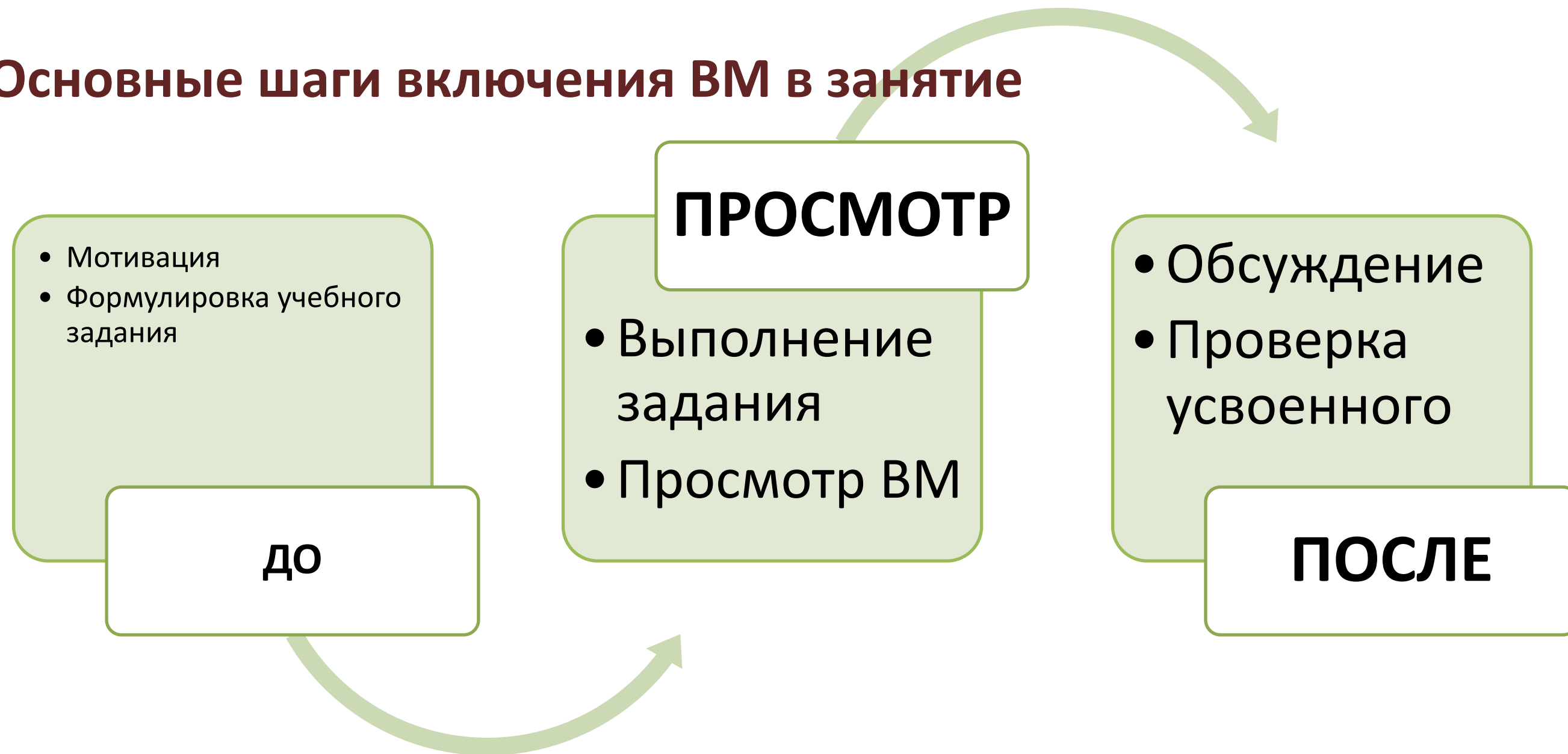
- Занятие постановки проектной задачи (с них начинается изучение каждого модуля курса «Финансовая грамотность»);
- Занятие решения проектной задачи (основной вид занятий в данном курсе, отражающий его особенности);
- Занятие по проведению мини-исследования;
- Занятие-игра и др.

*Методические рекомендации  
авторы - составители Корлюгова Ю.Н., Гоппе Е.Е.*



|                                   |  |  |   |   |
|-----------------------------------|--|--|---|---|
| <p>Основные виды занятий</p>      | <p>Занятие постановки проектной задачи</p>   | <p>Занятие решения проектной задачи</p>  | <p>Занятие по проведению мини-исследования</p>                                      | <p>Занятие -игра</p>  |
| <p>Цель включения мультфильма</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Для создания проблемной ситуации,</li> <li>•Для мотивации к изучению нового материала</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Для формулирования проблемных задач, которые затем в ходе обсуждения «переводятся» из практических в познавательные.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Для организации проектной работы</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Для создания игровых моментов</li> </ul> |

## Основные шаги включения ВМ в занятие



# Феномен коммуникативных боев



1. Феномен наличия или отсутствия личной позиции.
2. Феномен взаимопонимания (непонимания, понимания, согласия, несогласия).
3. Феномен способности или неспособности к поступку, ответственности за свои слова и точку зрения.
4. Феномен мастерства (искусности) в диалоге, что проявляется в тактике построения диалога.



# Коммуникативный бой



<https://www.youtube.com/watch?v=uYn1VspJ1IY>

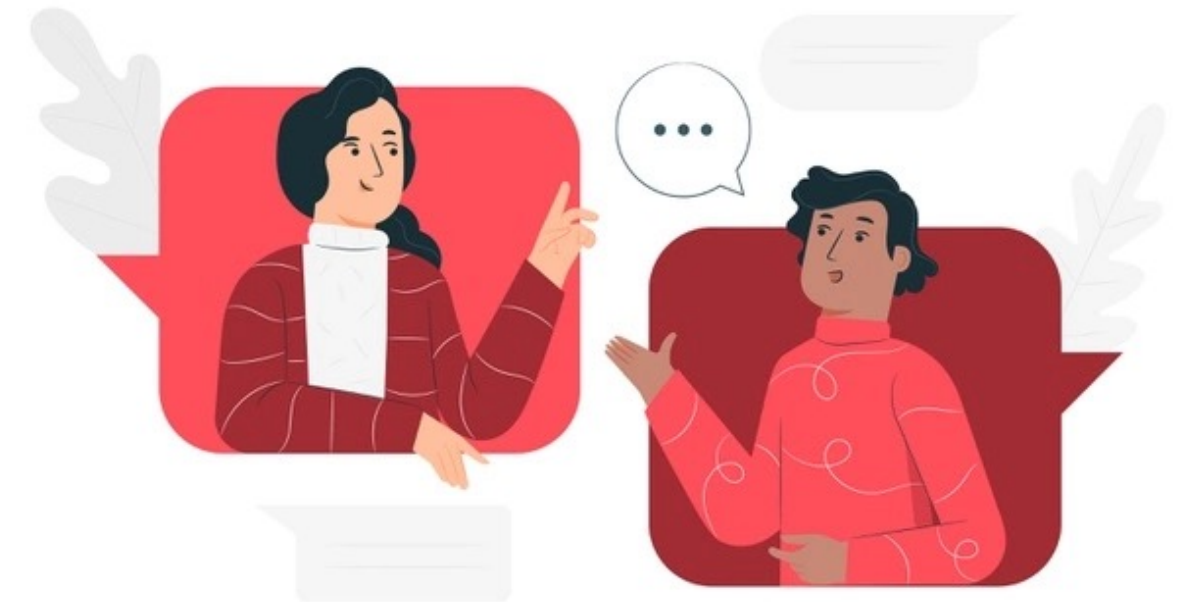
# Финансовый бой

это соревнование двух команд по публичному выполнению заданий по финансовой грамотности, включающее в себя:

**публичную защиту** решения задачи по финансовой грамотности и полученного в ходе решения ответа

**публичное оппонирование** решению задачи, т.е. проведение публичного анализа полноты и правильности решения в форме вопросов (оппонирование является уникальным отличием «<sup>35</sup>финансового боя» от решения задач вообще и олимпиадных задач в частности)

**каждый бой состоит из двух поединков**



# Финансовая задача

это проблемная ситуация в области финансовой грамотности с явно заданной целью, которую необходимо достичь

финансовая задача содержит условие задачи (то, что нам известно), вопрос / вопросы (то, что нужно узнать) и численные компоненты

чтобы ответить на вопрос / вопросы финансовой задачи, ее надо решить

финансовые задачи подразделяются на три типа: закрытые задачи, открытые задачи, задачи-кейсы



**В чемпионате школы решаются закрытые задачи, максимальная стоимость которых 5 баллов**





# Примеры финансовых задач

## Тема 1. Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет

Представьте, что семья Феди Агеева состоит из пяти человек: Федя, его мама, папа, бабушка и дедушка.

Мама получает заработную плату в размере 35 000 рублей, работая врачом в больнице; папа инженер на заводе, получает зарплату 52 000 рублей; бабушка и дедушка получают пенсию соответственно 12 000 и 14 000 рублей.

1. Каков совокупный доход семьи Агеевых (после вычета <sup>37</sup>налога на доходы физических лиц)?
2. Каков доход семьи в расчёте на каждого члена (после вычета налога на доходы физических лиц)?

Свой ответ обоснуйте расчетами.



# Примеры финансовых задач

## Тема 2. Сбережения семьи. Услуги банковских организаций

У молодоженов Батарейкиных совместный ежемесячный доход составляет 150 000 рублей. Ежемесячные расходы (продукты питания, коммунальные платежи, оплата ипотеки и т.д.) составляют 115 000 рублей.

На начало года накопления семьи составляли 45 000 рублей.

Семья планирует купить новую мебель на кухню стоимостью 127 000 рублей только за счёт собственных средств.

38

В каком месяце семья сможет купить новую мебель?

Нужно учесть, что зарплата за месяц поступает в последний день месяца.

Тогда же семья выплачивает основную часть трат, в том числе платеж по ипотеке.

Свой ответ обоснуйте расчетами.



# Если в чемпионате по финансовой грамотности участвует

---

2 команды, то проводится 2 финансовых поединка (разыгрывается 4-е задачи, 2+2)

3 команды, то проводится 6 финансовых поединков (разыгрывается 8-мь задач, 4+4)

4 команды, то проводится 12 финансовых поединков (разыгрывается 14-ть задач, 7+7)

39

5 команд, то проводится 20 финансовых поединков (разыгрывается 22-е задачи, 11+11)





# Календарь финансовых боев

Участники финансовых боев **всегда** определяются Календарем финансовых боев

| Номера поединков | Номера команд, играющих между собой, роли команд |
|------------------|--|
| 1                | Команда 1 (решатели) – Команда 2 (оппоненты)     |
| 2                | Команда 2 (решатели) – Команда 1 (оппоненты)     |

Команды, стоящие в Календаре ФБ первыми в паре всегда выступают в роли «команды решателей»; а команды, стоящие в Календаре ФБ вторыми всегда выступают в роли «команды оппонентов»

Во втором поединке ФБ команды всегда меняются ролями: «команда оппонентов» становится «командой решателей», а «команда решателей» становится «командой оппонентов»

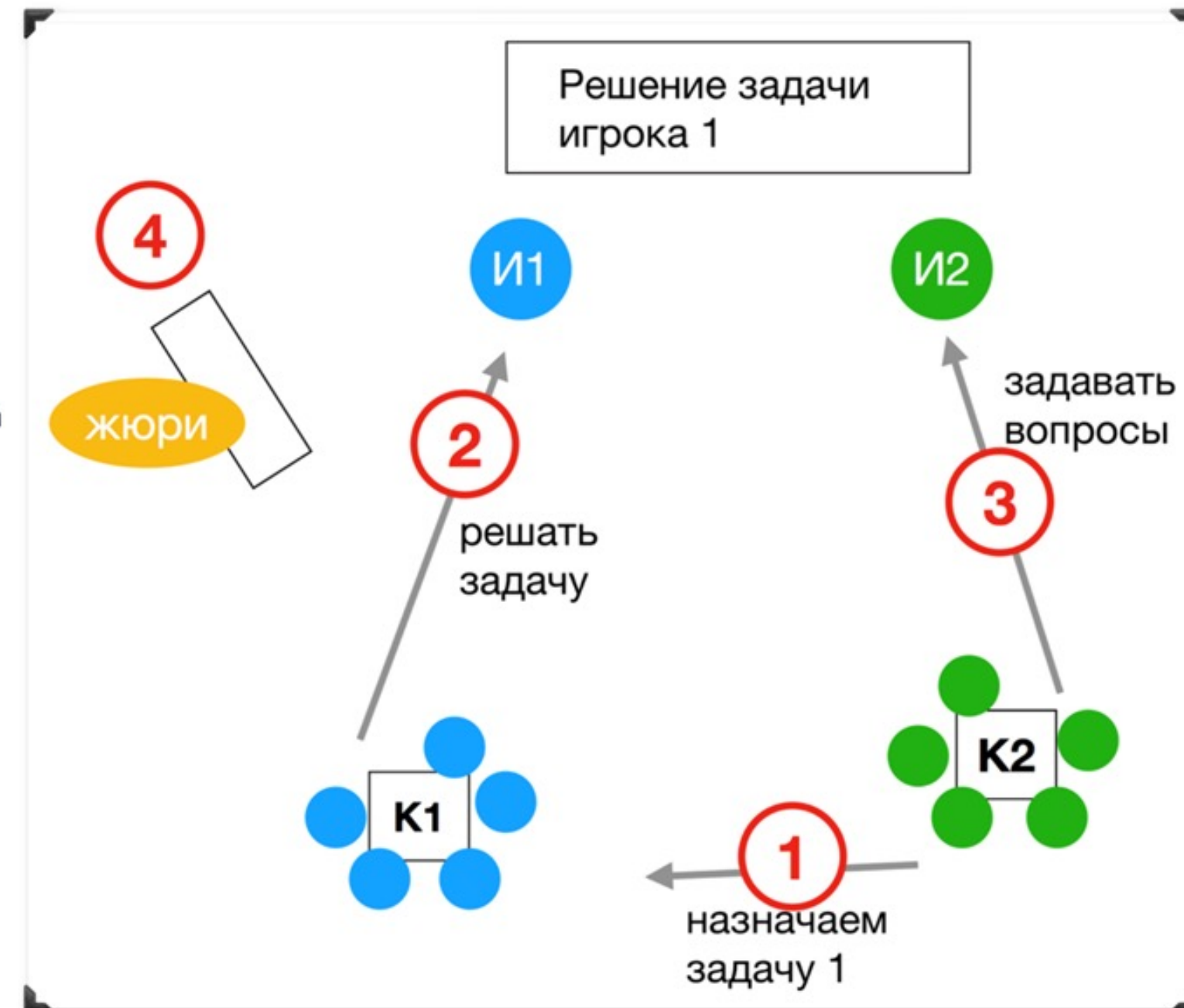
# Схема проведения финансовых боев

Соревновательная форма на основе решения финансовых задач. Представитель одной команды решает задачу, а другой ищет уязвимые места в этом решении (и понимании игрока смысла задачи).

## Схема боя:

К1 - команда 1; К2 - команда 2

- 1 (К2) назначает задачу (К1)**  
Расчет дохода от вклада; бюджет семьи; инфляция и тд
- 2 (К1) представляет своё решение**  
Решение задачи расписывается подробно с вычислениями
- 3 Работа с решением задачи**
  - жюри ставят балл за решение
  - оппоненты задают 3 вопроса по данному решению или смежной теме
- 4 Жюри ставят балл за вопросы:**  
(К2) может забрать баллы у (К1), если (К1) не сможет ответить на вопрос (К2)





# Подготовка команд к финансовым боям

---

**Руководитель команды организует:**

знакомство игроков с учебным материалом (лекция, рассказ, беседа, объяснение)

**по теме 1** «Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет»

**по теме 2** «Сбережения семьи. Услуги банковских организаций»

42

самостоятельную работу игроков со **Справочником школьника**

**решение** игроками финансовых закрытых задач





# Подготовка команд к оппонированию решения финансовых задач

## Руководитель команды:

Для случаев **неправильного решения задачи** организует подготовку вопросов, например:  
по способу решения задачи, вычислениям, ответу, по форме записи решения и т.п.

Для случаев **правильного решения задачи** организует подготовку вопросов по теме задачи,  
например:

что такое заработная плата, что такое трудовой договор?

43

что такое налог на доходы физических лиц?

почему налог на доходы физических лиц равняется 13%?

какие налоги взимаются с пенсии, каков их размер?

почему Вы не вычли из заработной платы мамы и папы другие социальные выплаты, например ЕСН?

почему в договоре прямо не написано, сколько человек будет получать на руки? и т.д.

# Расположение команд, жюри и зрителей на финансовых боях







# Для проведения финансовых боев требуются

- столы, стулья
- компьютер, проектор, экран
- оборудование для усиления звука, микрофоны
- секундомер для отсчета времени «правила 30 секунд»
- таблички с цифрами для членов жюри
- таблички с фамилией, именем и отчеством членов жюри, их местом работы и ученым званием





# Оценивание финансовых боев

## Две оценки за финансовый поединок

Первая оценка – за решение задачи

Вторая оценка – за оппонирование (вопросы и ответы)

### Оценка решения задачи

- максимальная стоимость задачи – 5 баллов
- члены жюри в соответствии с Критериями оценивания решения финансовых задач поднимают таблички с баллами, оценивания правильность и полноту решения задачи (от 1 до 5 баллов)



# Оценка заданий

|   |  |                                 |
|---|--|---------------------------------|
| <b>Закрытая задача</b><br>(до 5 баллов) | Презентация решения<br>(1 балл)                | Знание терминологии<br>(1 балл) |
|   | Решение (от 1 до 3 баллов)                     |                                 |
| <b>Открытая задача</b><br>(до 7 баллов) | Альтернативное решение<br>(1 балл)             | Иллюстрация<br>(1 балл)         |
|   | Анализ реальной ситуации<br>(от 1 до 3 баллов) |                                 |
| <b>Задача-кейс</b><br>(до 10 баллов)    | Анализ реальной ситуации<br>(от 1 до 3 баллов) |                                 |

**Закрытая** – одно верное решение

**Открытая** – несколько верных решений

**Кейс** – множество верных решений

- Описание реальной ситуации
- Не имеет конкретных условий
- Ответ зависит от хода решения



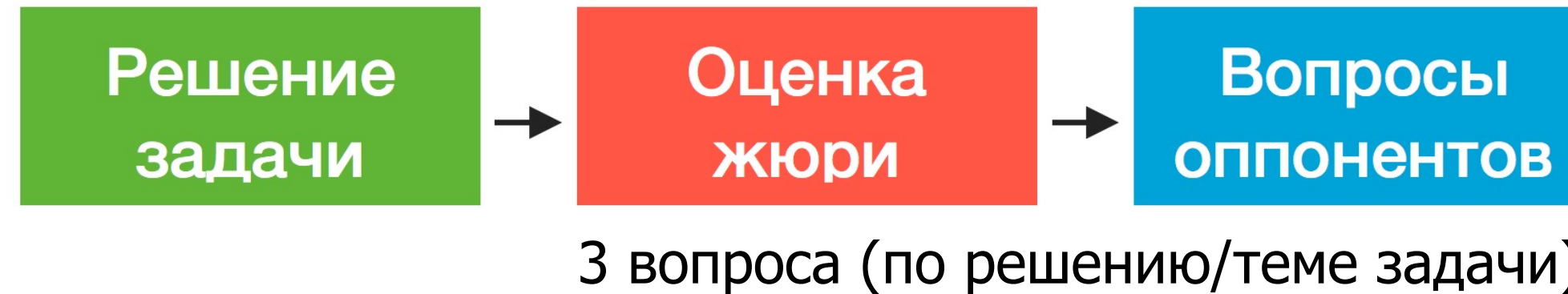
# Оценивание финансовых боев

## Оценка за оппонирование (за вопросы и ответы)

- **«Команда решателей» и «команда оппонентов» получают по 0 баллов, если:**
  - а) вопрос «командой оппонентов» был задан не по решению или не по теме задачи
  - б) «команда решателей», по мнению жюри, правильно и полно ответила на заданный «командой оппонентов» вопрос
- **«Команда решателей» получит «-1» балл за ответ, а «команда оппонентов» «+1» балл за вопрос, если:**
  - а) «командой оппонентов» был задан такой вопрос, на который «команда решателей» не смогла, по мнению жюри, дать правильный ответ, а «команда оппонентов» дала правильный ответ на свой вопрос, при этом жюри приняло этот ответ как правильный и полный
  - б) «командой оппонентов» был задан такой вопрос, на который «команда решателей» смогла дать правильный, но не полный ответ, а «команда оппонентов» на этот же вопрос, по мнению жюри, дала правильный и полный ответ с деталями, которых не было в ответе «команды решателей»



# Оценка финансовых боев



## **0 баллов, если:**

- А) вопрос не по решению/теме задачи
- Б) решатель ответил на вопрос

## **+ 1 балл, если:**

решатель не ответил, а оппонент ответил

**0 баллов решение – без вопросов оппонента**

**Жюри оценивают вопрос/ответ коллективно**



## Определение победителей в финансовых боях


- Победитель финансового поединка определяется по наибольшему количеству баллов, полученных командой в этом поединке

| Название команд         | Объекты оценивания | Кол-во баллов в 1-м поединке | Кол-во баллов во 2-м поединке | Сумма баллов | Место |
|-------------------------|--------------------|------------------------------|-------------------------------|--------------|-------|
| Команда 1<br>(название) | Решение            |                              |                               |              |       |
|                         | Ответ              |                              |                               |              |       |
|                         | Вопрос             |                              |                               |              |       |
| Команда 2<br>(название) | Решение            |                              |                               |              |       |
|                         | Ответ              |                              |                               |              |       |
|                         | Вопрос             |                              |                               |              |       |

- Победитель турнира финансовых боев определяется по наибольшей сумме баллов, полученной командой за все финансовые поединки

# Финансовый бой (демо)

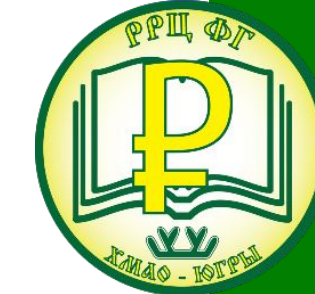


**Задача 33**  **Акселераторы Кузбасса**

- ▶ Судебное разбирательство - если кредитор отказывается списывать долг
- ▶ 1) Возьмите весь пакет документов по договору кредита или займа и подавайте иск на кредитора. В суде ссылайтесь на то, что договор был заключен мошенником и подписан не вами.
- ▶ Проверить подпись на бумажном договоре будет нетрудно: суд назначит графологическую экспертизу. **Выявить онлайн-мошенничество сложнее и займет больше времени. Но это тоже возможно.**
- ▶ После решения суда в вашу пользу кредитор прекратит требовать с вас оплату долга.



# Правила проведения финансовых боев



**Правило 1.** Финансовая задача – это проблемная ситуация в области финансовой грамотности с явно заданной целью, которую необходимо достичь. Финансовая задача содержит условие задачи (то, что нам известно), вопрос/вопросы (то, что нужно узнать) и численные компоненты. Чтобы ответить на вопрос/вопросы финансовой задачи, ее надо решить.

**Правило 2.** В рамках турнира по финансовой грамотности решаются финансовые задачи закрытого типа, максимальная стоимость которых – 5 баллов.

Задачи закрытого типа – это задачи, требующие от «команды решателей» выполнения простых мыслительных операций с данными, всегда имеющие единственный способ решения и один правильный ответ.

**Правило 3.** Команды, которые участвует в финансовом бое между собой, всегда определяются Календарем финансовых боев чемпионата (*смотрите варианты Календаря финансовых боев*).

Финансовый бой между двумя командами всегда состоит из двух поединков.

Во втором поединке финансового боя команды всегда меняются ролями: «команда решателей» становится «командой оппонентов», а «команда оппонентов» становится «командой решателей».

# Правила проведения финансовых боев



**Правило 4.** Команды, стоящие в Календаре финансовых боев первыми в паре всегда выступают в роли «команды решателей»; а команды, стоящие в Календаре финансовых боев вторыми всегда выступают в роли «команды оппонентов».

**Правило 5.** «Команда оппонентов» в течение 30 секунд определяет номер задачи из общего списка финансовых задач, разыгрываемых на данном чемпионате, и назначает эту задачу для публичной защиты ее решения «команде решателей».

**Правило 6.** «Команда оппонентов» и «команда решателей» в течение 30 секунд определяют по одному представителю от своей команды, которые на сцене будут публично защищать решение и публично оппонировать ему.

«Команда решателей» определяет игрока из своей команды, который на сцене будет публично защищать решение и полученный ответ назначенной им задачи. А «команда оппонентов» определяет игрока из своей команды, который на сцене будет публично оппонировать решению этой задачи.

# Правила проведения финансовых боев



**Правило 7.** Ведущий (главный судья) зачитывает для всех присутствующих на игровой площадке финансовую задачу, которую «команда оппонентов» назначила для решения «команде решателей».

Выбранная «командой оппонентов» задача, даже если она решена неверно, не может быть разыграна между командами в других финансовых боях проходящего чемпионата.

**Правило 8.** Представитель «команды решателей» в течение не более 3-х минут записывает решение задачи у доски (или вывешивает плакат с готовым решением этой задачи, или с помощью помощника ведущего выводит на экран подготовленное в электронном виде решение этой задачи).

В случае если «команда решателей» заявляет, что у нее нет решения, то ей засчитывается техническое поражение – 0:5.

**Правило 9.** Представитель «команды решателей» в течение не более 3-х минут поясняет решение задачи и полученный командой ответ.



# Правила проведения финансовых боев



**Правило 10.** В зависимости от количества баллов, полученных «командой решателей» за решение задачи, «команда оппонентов» может задать «команде решателей» – 0, 1, 2 или 3 вопроса.

Если «команда решателей» получила за решение задачи 0 баллов, то «команда оппонентов» не может задать им ни одного вопроса.

Если «команда решателей» получила за решение задачи 1 балл, то «команда оппонентов» может задать им один вопрос по способу решения задачи или по теме задачи.

Если «команда решателей» получила 2 балла за решение задачи, то «команда оппонентов» может задать им два вопроса.

Если «команда решателей» получила 3 и более баллов за решение задачи, то «команда оппонентов» может задать им три вопроса.

# Правила проведения финансовых боев



**Правило 11.** Если «команда оппонентов» не может задать первый вопрос, или второй вопрос, или третий вопрос «команде решателей» в течение 30 секунд, то считается, что у «команды оппонентов» нет вопроса, и на этом бой заканчивается.

Если «команда решателей» не может дать ответ на вопрос «команды оппонентов» в течение 30 секунд, то считается, что у команды нет ответа, и ведущий передает право дать ответ на вопрос представителю «команды оппонентов».

**Правило 12.** Во время каждого поединка в рамках одного финансового боя «команда решателей» и «команда оппонентов» может остановить бой на 30 секунд, чтобы проконсультировать представителя команды выступающего на сцене по любым вопросам финансовой грамотности.



# Коммуникативные бои

---

**Коммуникативный бой** - это лично-командное соревнование двух команд, которое состоит из двух поединков по публичной защите двух противоположных позиций на одну проблемную ситуацию, предложенных командам коммуникативным заданием

**Цель:** определение команд победителей коммуникативных боев и лучших знатоков финансовой грамотности

**Задачи:**

- а) закрепить и систематизировать знания по финансовой грамотности, дискутируя на неоднозначные темы по ФГ;
  - б) помочь участникам коммуникативных боев лично достичь понимания проблемных областей финансовой грамотности в процессе обсуждения коммуникативных заданий и ознакомления с комментариями членов жюри
-





# Этапы коммуникативных боев

---

1. Создание команд для участия в КБ
  2. Команда 1 назначает коммуникативное задание команде 2. Команда 2 выбирает позицию «Да» или «Нет»
  3. Игроки, по одному от команды 1 и команды 2 выходят к доске. Коммуникативный бой длится 4 минуты, каждой команде в сумме отводится 2 минуты.
  4. Игроки дискутируют между собой по существу коммуникативного задания, приводя свои аргументы. Игроки приводят свои аргументы друг другу по очереди.
  5. По окончании коммуникативного боя члены жюри оценивают результаты боя по 3 критериям: содержание, форма, стремление к диалогу
-



# Для проведения коммуникативных боев требуются

---

- столы, стулья
  - компьютер, проектор, экран
  - оборудование для усиления звука, микрофоны
  - электронные шахматные часы (программа – часы)
  - секундомер для отсчета времени «правила 30 секунд»
  - таблички для членов жюри: зеленого и красного цвета
  - таблички с фамилией, именем и отчеством членов жюри, их местом работы и ученым званием
-



# Коммуникативный бой и задание

## Коммуникативный бой

- это соревнование двух команд по публичной защите двух противоположных позиций в рамках одной проблемной ситуации
- каждый бой состоит из двух поединков

## Коммуникативное задание

- это проблемная ситуация в области финансовой грамотности без явно заданной цели, которую необходимо разрешить в диалоге
- не содержит условие задачи (то, что нам известно), вопрос/вопросы (то, что нужно узнать) и численные компоненты
- Чтобы разрешить проблемную ситуацию коммуникативного задания, необходимо в диалоге с соперником аргументировано отстоять одну из противоположных позиций





# Примеры коммуникативных заданий

---

## Тема 1. Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет

1. Нужно вводить финансовые отношения между членами семьи.
    - А) Да, вводить финансовые отношения между членами семьи нужно, потому что ...
    - Б) Нет, вводить финансовые отношения между членами семьи не нужно, потому что...
  2. Школьник во время школьных летних каникул должен работать.
    - А) Да, школьник во время школьных летних каникул должен работать, потому что ...
    - Б) Нет, школьник во время школьных летних каникул не должен работать, потому что ...
-



# Примеры коммуникативных заданий

---

## Тема 2. Сбережения семьи. Услуги банковских организаций

1. Наличные деньги лучше, чем пластиковая (дебетовая) карта.
    - А) Да, наличные деньги лучше, чем пластиковая (дебетовая) карта, потому что...
    - Б) Нет, пластиковая (дебетовая) карта лучше, чем наличные деньги, потому что...
  
  2. Всегда нужно откладывать сбережения, даже с первой небольшой зарплаты.
    - А) Да, нужно всегда откладывать сбережения, потому что...
    - Б) Нет, не нужно откладывать сбережения, потому что...
-



# Если в боях по финансовой грамотности участвует

---

- **2 команды, то проводится 2 коммуникативных поединка**  
(разыгрывается 4-е задания, 2+2)
  - **3 команды, то проводится 6 коммуникативных поединков**  
(разыгрывается 8-мь заданий, 4+4)
  - **4 команды, то проводится 12 коммуникативных поединков**  
(разыгрывается 14-ть заданий, 7+7)
  - **5 команд, то проводится 20 коммуникативных поединков**  
(разыгрывается 22-а задания, 11+11)
-



# Календарь коммуникативных боев

Участники коммуникативных боев **всегда** определяются Календарем коммуникативных боев

| Номера поединков | Номера команд, играющих между собой, роли команд |
|------------------|--|
| 1                | Команда 1 (позиция) – Команда 2 (задание)        |
| 2                | Команда 2 (позиция) – Команда 1 (задание)        |

- Команды, стоящие в Календаре КБ первыми в паре всегда выступают в роли «команды позиция»; а команды, стоящие в Календаре КБ вторыми всегда выступают в роли «команды задание»
- Во втором поединке КБ команды всегда меняются ролями: «команда позиция» становится «командой задание», а «команда задание» становится «командой позиция»





# Подготовка к коммуникативным боям

---

Руководитель команды организует:

- знакомство игроков с учебным материалом по **теме 1** «Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет» и **теме 2** «Сбережения семьи. Услуги банковских организаций» (лекция, рассказ, беседа, объяснение)
  - самостоятельную работу игроков со **Справочником школьника**
-



# Подготовка к коммуникативным боям

---

## Руководитель команды

к каждому коммуникативному заданию организует:

- отбор базовых знаний из тем 1 или 2
  - подготовку ярких примеров, афоризмов, метафор, известных изречений (как из позиции «Да», так и из позиции «Нет»)
  - подготовку «ловушек» для соперника (как из позиции «Да», так и из позиции «Нет»)
  - подготовку логических цепочек из тезисов (как из позиции «Да», так и из позиции «Нет»)
-

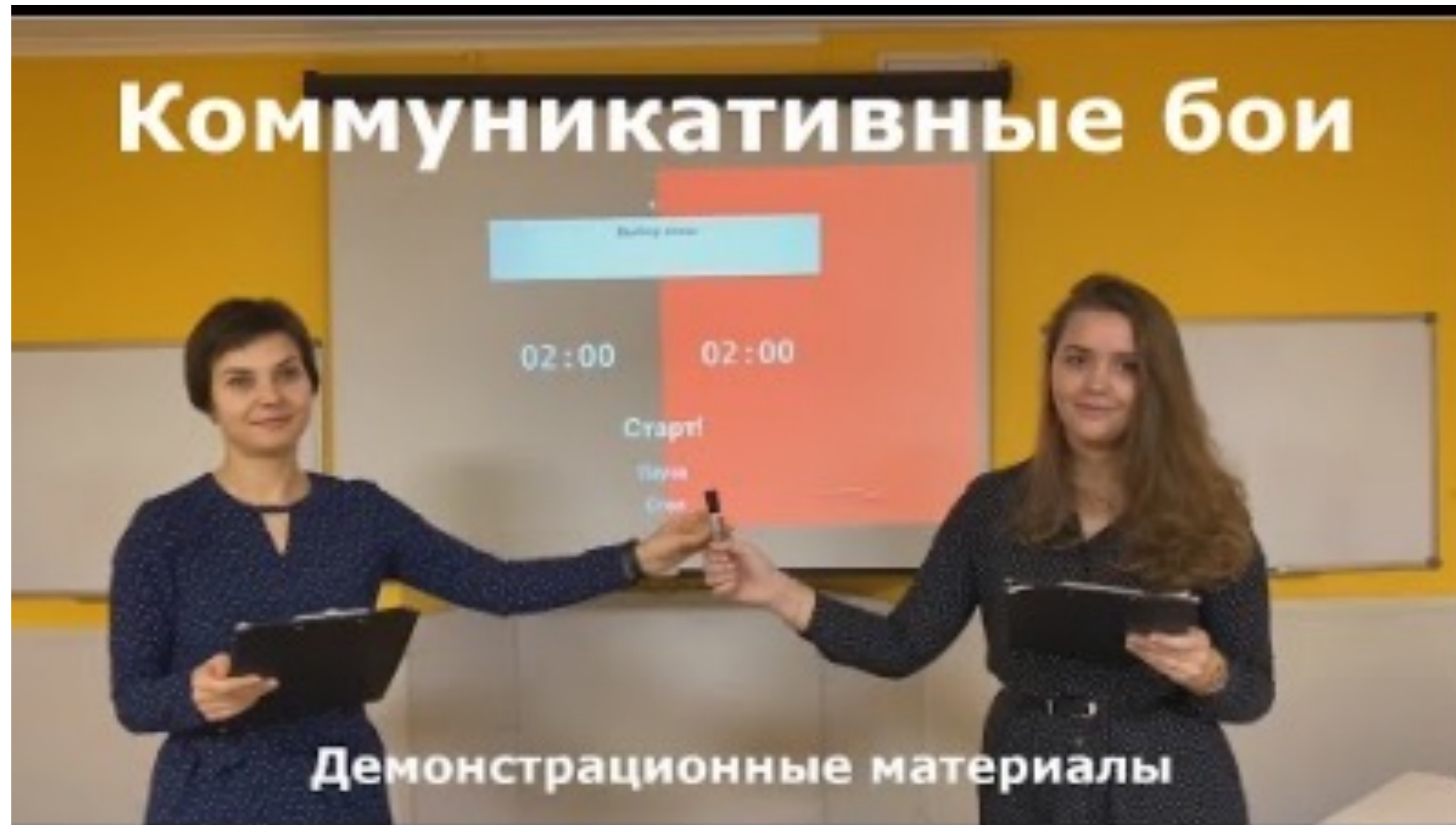


# Расположение команд, жюри и зрителей на коммуникативных боях





# Коммуникативный бой (видео)





# Коммуникативный бой

Соревновательная форма коммуникативного боя – участники дискутируют на заданную тему. Представитель одной команды защищает одну позицию, а представитель другой –противоположную.

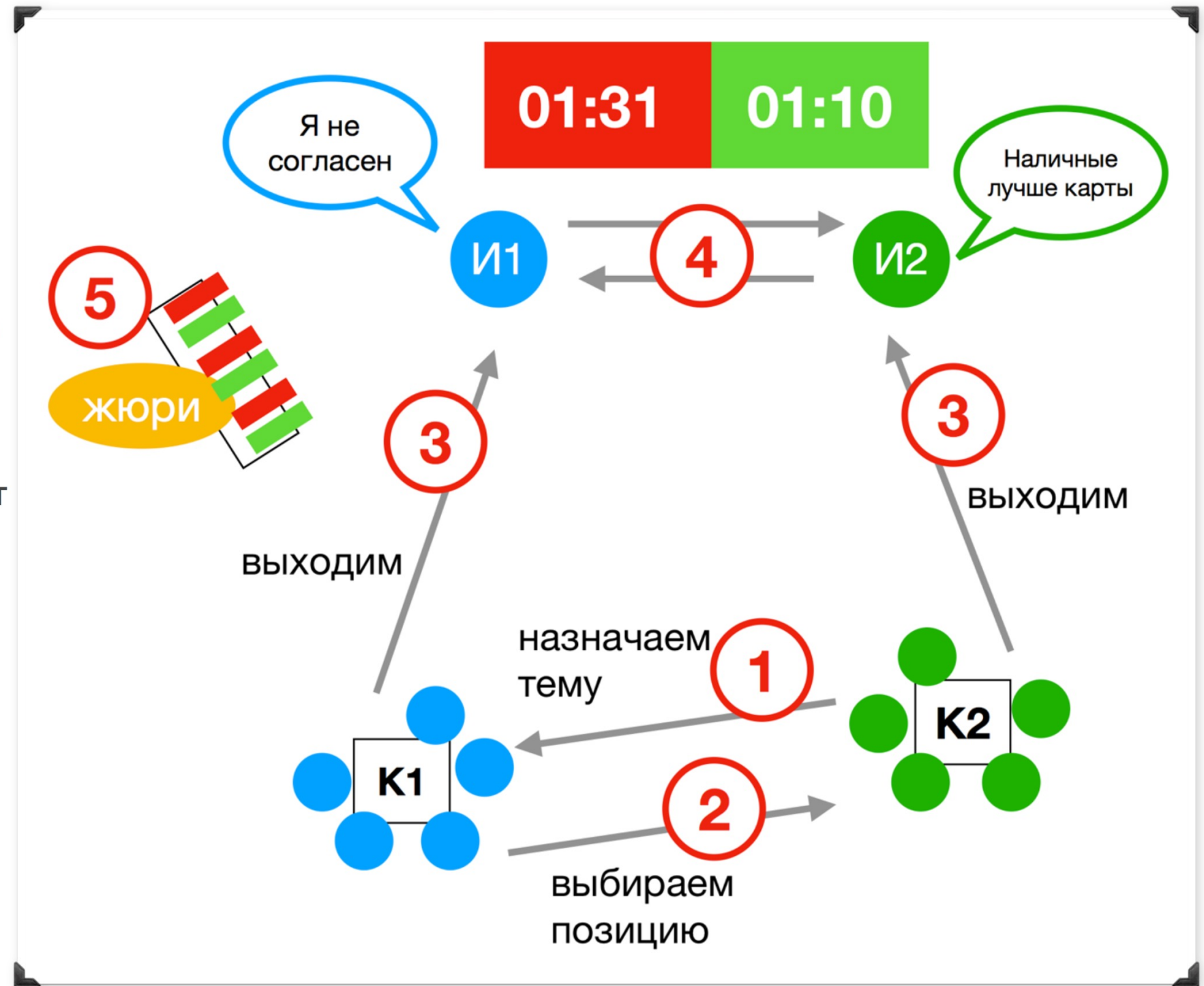
Примерный расчет времени: 10 мин\*12 боев =120 минут (с учетом судейства, перемещения участников и других затрат времени один коммуникативный бой займет 10 минут)

## Схема боя:

K1 - команда 1; K2 - команда 2

- 1 (K2) назначает тему (K1)**  
Что лучше – наличные или банковская карта?
- 2 (K1) выбирает позицию (да/нет)**  
Я буду «защищать» наличные деньги!
- 3 Оппоненты выходят к доске**
- 4 Диалог: аргумент-контраргумент**  
- А что если потеряешь наличные? Карта лучше!  
- А твою карту могут взломать хакеры!
- 5 Эксперты в жюри оценивают:**  
- содержание аргументов  
- качество выступления игрока  
- стремление к диалогу

Обычно в жюри 3 эксперта;  
По каждому критерию член жюри выбирает одного победителя (K1 или K2);  
Таким образом бой заканчивается победой одной команды (напр: 0/9; 4/5; 6/3)





# Оценивание коммуникативных боев

---

- Команды оцениваются по трем критериям
  - содержание выступления
  - форма выступления, артистизм и речь
  - работа с высказываниями оппонента
- Члены жюри по каждому критерию поднимают одну из двух табличек – зеленую или красную
  - ✓ поднимая табличку зеленого цвета, член жюри отдает свой голос команде, расположенной на зеленой стороне сцены
  - ✓ поднимая табличку красного цвета, член жюри отдает свой голос команде, расположенной на красной стороне сцены
- Каждая карточка дает команде 1 балл, вторая команда автоматически получает от этого члена жюри 0 баллов
- Члены жюри не могут не голосовать, они не могут присуждать в поединке ничью

# Определение победителей в коммуникативных боях

- Победитель коммуникативного поединка определяется по наибольшему количеству баллов, полученных командой в этом поединке

| <b>Название команд</b>          | <b>Кол-во баллов в 1-м поединке</b> | <b>Кол-во баллов во 2-м поединке</b> | <b>Сумма баллов</b> | <b>Место</b> |
|---------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|---------------------|--------------|
| <b>Команда 1<br/>(название)</b> |                                     |                                      |                     |              |
| <b>Команда 2<br/>(название)</b> |                                     |                                      |                     |              |

- Победитель турнира коммуникативных боев определяется по наибольшей сумме баллов, полученной командой за все коммуникативные поединки



# Приёмы, которые могут быть использованы в коммуникации

---

1. Задание позиции с помощью афоризма, метафоры, известного изречения.
2. Приёмы понимания противника: предварить свой ход пересказом позиции противника («правильно ли я вас понял...»), имитировать присоединение к точке зрения противника.
3. Приём зацепления: включать рассуждение противника в формулировку своего очередного тезиса. Требовать отношения к своему содержанию (вопрос, пример и вопрос, напоминание звучавшего тезиса противника).
4. Использование и чередование пристроек сверху, снизу, на равных.
5. Вопросы противнику, предложение обсудить выгодный тебе пример или выразить отношение к некоторому событию, ситуации.
6. Проиллюстрировать свою позицию (позицию противника) ссылкой на известный фильм, книгу, общую ситуацию, историческое событие.





# Возможные командные стратегии подготовки к турниру

---

1. Распределить темы для индивидуальной проработки членами команды (неэффективная стратегия).
  2. Глубоко отработать одну тему с двух оппозиционных оснований и всегда (когда жребий выпадет) «заказывать» её (неэффективная стратегия).
  3. Коллективно выработать базовые понятия к каждой теме. Яркие примеры к каждой теме (эффективная стратегия).
  4. В каждой теме (в невыгодной или сложной позиции) разработать логическую цепочку тезисов из двух шагов. Расчёт на то, что если ты выбираешь тему, то «невыгодную» позицию оставят тебе (эффективная стратегия).
  5. В каждой теме приготовить «ловушки» для противника (эффективная стратегия).
-



# Наши контакты

---



Сайт РРЦ

<https://fingramugra.ru>



# Наш партнер



Сайт ФМЦ

<https://fmc.hse.ru>



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ