

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет: исторический

Выпускающая кафедра: философии, экономики и права

Штокгамер Ангелина Леонидовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ВНЕУРОЧНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ПО ЛИЧНОЙ ФИНАНСОВОЙ
БЕЗОПАСНОСТИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 11 КЛАССА

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: Экономическое образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

и.о. зав. кафедрой философии, экономики и права:
к.ф.н., доцент Лисина Лариса Георгиевна

(дата, подпись)

Научный руководитель:
к.э.н., доцент Лиценберг Ирина Ивановна

(дата, подпись)

Обучающаяся: Штокгамер Ангелина Леонидовна

(дата, подпись)

Дата защиты _____

Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2026

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы организации внеурочной деятельности по формированию личной финансовой безопасности одиннадцатиклассников...	8
1.1. Личная финансовая безопасность как компонент экономического поведения старшеклассников: содержание и структура.....	8
1.2. Образовательные механизмы для формирования личной финансовой грамотности.	12
1.3. Интеллектуальная игра, как форма проведения внеурочного мероприятия.....	16
Глава 2. Разработка и проведение внеурочного мероприятия по личной финансовой безопасности для обучающихся 11 класса	23
2.1. Разработка интеллектуальной игры «финансовая броня» по теме личная финансовая безопасность.	23
2.2. Методика проведения интеллектуальной игры «финансовая броня» в рамках внеурочного мероприятия.....	29
2.3. Педагогический эксперимент и анализ результатов	37
Заключение	53
Библиографический список	56
Приложения	61

Введение

Актуальность исследования. Современное общество характеризуется стремительным развитием финансовых технологий, усложнением финансовых продуктов и высокой степенью цифровизации экономических отношений. В этих условиях вопросы личной финансовой безопасности выходят на первый план, становясь не просто элементом экономической культуры, а необходимым условием социального благополучия и защиты от мошенничества, необдуманных кредитов и потери сбережений.

Особую значимость проблема приобретает в отношении подрастающего поколения. Старшеклассники находятся на пороге самостоятельной жизни: они начинают зарабатывать первые деньги, пользуются банковскими картами, совершают онлайн-покупки, сталкиваются с предложениями микрозаймов и мошенническими схемами. При этом их знания в области финансовой безопасности зачастую фрагментарны и не подкреплены практическим опытом. Школьное образование, ориентированное на академические знания, не всегда успевает за изменениями в финансовой среде, что актуализирует поиск эффективных форм внеурочной деятельности.

Несмотря на наличие государственной стратегией повышения финансовой грамотности, в педагогической практике наблюдается дефицит интерактивных, увлекательных и одновременно содержательных методик, адаптированных именно для старшего школьного возраста. Игровые технологии, в частности формат интеллектуальной игры «Финансовая броня», обладают высоким потенциалом для решения этой задачи, так как позволяют в доступной и соревновательной форме систематизировать знания и отработать навыки безопасного финансового поведения. Таким образом, актуальность данного исследования обусловлена необходимостью разработки и внедрения во внеурочную деятельность современных игровых методик, направленных на формирование личной финансовой безопасности старшеклассников.

Степень разработанности проблемы. Теоретические основы экономической социализации и финансовой грамотности школьников рассматривались в трудах таких авторов, как А.В. Зеленцова,¹ Е.А. Блискавка, Н.П. Демченко и др. Вопросы использования игровых технологий в образовании нашли отражение в работах Г.К. Селевко,² А.Н. Леонтьева,³ Д.Б.Эльконица.⁴ Однако, комплексных исследований, посвященных специфике применения именно формата «Финансовой брони» для формирования личной финансовой безопасности как отдельного компонента социализации старшеклассников, недостаточно. Это определяет необходимость дополнительной методической разработки и экспериментальной проверки.

Предмет исследования: методика разработки и проведения внеурочного мероприятия по личной финансовой безопасности.

Объект исследования: финансовая безопасность обучающихся старшей школы.

Цель исследования: разработка, теоретическое обоснование и апробация интеллектуальной игры «Финансовая броня» как средство формирования личной финансовой безопасности учащихся старшей школы во внеурочной деятельности.

Гипотеза исследования основана на предположении о том, что целенаправленная организация внеурочного мероприятия в формате интеллектуальной игры «Финансовая броня» по личной финансовой безопасности обеспечит положительную динамику сформированности данного качества у старшеклассников, а именно: повысится уровень когнитивной осведомлённости о видах мошенничества и способах защиты (не менее чем на 20%); сформируются практические умения распознавать угрозы и применять алгоритмы безопасного поведения (рост правильных решений ситуационных задач); укрепится ценностно-мотивационная установка на ответственное финансовое поведение.

Обратное предположение: если игра не вызовет статистически значимого прироста по этим показателям, гипотеза будет считаться не подтверждённой.

В соответствии с поставленной целью и выдвинутой гипотезой были определены следующие задачи исследования:

1. Проанализировать теоретические основы понятия «личная финансовая безопасность» как структурного компонента экономической социализации старшеклассников, определив его содержание, ключевые элементы и возрастные особенности формирования у обучающихся старшей школы.

2. Систематизировать и охарактеризовать основные образовательные механизмы (формы, методы, средства), используемые в современной педагогической практике для формирования личной финансовой грамотности и культуры финансовой безопасности у подрастающего поколения.

3. Обосновать методику применения игровых технологий (на примере «Финансовой брони») во внеурочной деятельности по финансовому просвещению, выявив педагогический потенциал данной формы для активизации познавательного интереса старшеклассников.

4. Разработать содержание и структуру внеурочного мероприятия в формате интеллектуальной игры «Финансовая броня», подобрав и сгруппировав вопросы и задания, направленные на комплексную проверку знаний и практических навыков в сфере личной финансовой безопасности.

5. Организовать и провести педагогический эксперимент, включающий проведение разработанного игрового мероприятия с обучающимися старших классов, а также осуществить сбор эмпирических данных.

6. Проанализировать результаты опытно-экспериментальной работы, оценив результативность разработанной игры как средства формирования основ личной финансовой безопасности, и сформулировать

практические рекомендации по её использованию во внеурочной деятельности.

Теоретико-методологическую основу исследования составили: системный подход к анализу педагогических явлений; теоретические положения о сущности экономической социализации (А.Ф.Аменд,⁵ И.А.Сасова); концепции личностно-ориентированного и деятельностного подходов в обучении (Л.С. Выготский,⁶ А.Н. Леонтьев); теория игровых технологий (Д.Б. Эльконин, С.А. Шмаков⁷); методические разработки в области финансовой грамотности (В.С. Автономов,⁸ Н.И. Берзон).

Методы исследования были выбраны в соответствии с целью и задачами работы и включают в себя:

Теоретические методы: анализ и синтез научной и методической литературы, обобщение педагогического опыта, систематизация, педагогическое моделирование.

Эмпирические методы: анкетирование (входная и итоговая диагностика), педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы), включенное наблюдение за деятельностью учащихся в ходе игры, анализ продуктов деятельности (результаты выполнения игровых заданий, ответы участников).

Этапы исследования:

Подготовительный этап: изучение и анализ литературы, определение понятийного аппарата, разработка структуры и содержания игры.

Основной этап (экспериментальный): проведение входной диагностики, организация и проведение внеурочного мероприятия «Финансовая броня» с учащимися старших классов, наблюдение, проведение итогового среза.

Заключительный этап: обработка и интерпретация полученных данных, формулировка выводов, оформление текста дипломной работы.

Элементы новизны исследования заключаются в следующем:

Уточнено содержание понятия «личная финансовая безопасность» применительно к старшеклассникам – предложена трёхкомпонентная

структура (когнитивный, операционально-деятельностный, ценностно-мотивационный компоненты), которая легла в основу отбора игровых заданий.

Разработана и апробирована авторская методика проведения внеурочного мероприятия, а именно интеллектуальная игра «Финансовая броня», которая, в отличие от существующих аналогов (преимущественно построенных на проверке терминов и фактов), включает: отдельную категорию «Правовая защита и алгоритмы действий», формирующую практические навыки реагирования на мошенничество; ситуационные кейсы внутри игровых вопросов, моделирующие реальные схемы социальной инженерии (фишинг, вишинг, дропперство); рефлексивный этап, переводящий знания в личностные установки.

Выявлены педагогические условия эффективного использования интеллектуальных игр для формирования финансовой безопасности старшеклассников: учёт трёх компонентов, адаптация сложных понятий под возраст, сочетание соревновательности и командного обсуждения. Экспериментально доказано, что участие в игре обеспечивает значимый прирост уровня финансовой безопасности (доля учащихся с высоким уровнем выросла на 25 п.п., с низким — сократилась до 0%) при минимальном временном затратах (одно внеурочное занятие).

Примечания:

¹ Зеленцова, А.В. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика: монография. М.: КноРус, 2012. С. 112.

² Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: НИИ школьных технологий. 2006. Т. 1. С. 816.

³ Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Смысл; Академия, 2004. С. 352.

⁴ Эльконин, Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999. С. 360.

⁵ Аменд, А.Ф. Экономическое воспитание старшеклассников. Челябинск: ЧГПИ. 1988.

⁶ Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62-68.

⁷ Шамаков, С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М.: Новая школа. 1994. С. 240.

⁸ Автономов, В.С. Финансовая грамотность: учебник для 10-11 классов. М.: Вита-Пресс. 2020. С. 384.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ЛИЧНОЙ ФИНАНСОВОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ОДИННАДЦАТИКЛАССНИКОВ

1.1. Личная финансовая безопасность как компонент экономического поведения старшеклассников: содержание и структура

Современное общество предъявляет к выпускнику школы требования, выходящие далеко за рамки предметных знаний. Одним из ключевых условий успешной интеграции в социум становится способность эффективно и безопасно функционировать в сложной, цифровизированной финансовой среде. В связи с этим особую актуальность приобретает исследование личной финансовой безопасности старшеклассников не как изолированного навыка, а как неотъемлемого компонента более широкого процесса — их экономической социализации.

Цель данного параграфа — раскрыть теоретическую сущность понятия «личная финансовая безопасность», определить его содержание и предложить структурную модель применительно к старшему школьному возрасту.

Экономическая социализация как основа формирования финансового поведения

Экономическая социализация представляет собой процесс и результат усвоения индивидом социально-экономического опыта, норм, ценностей и моделей поведения, необходимых для выполнения экономических ролей (потребителя, налогоплательщика, вкладчика, заемщика). В педагогической психологии данный процесс рассматривается как двусторонний: с одной стороны, это целенаправленное воздействие общества (через семью, школу, СМИ) на формирование экономического сознания; с другой — активное освоение индивидом экономической реальности через собственный опыт.

Старший школьный возраст (16–18 лет) является сензитивным периодом для формирования основ экономической социализации. Как отмечал

Л.С.Выготский,¹ в этом возрасте происходит формирование мировоззрения, системы ценностных ориентаций и жизненных планов. Именно в этот период молодые люди: впервые начинают самостоятельно распоряжаться деньгами (карманные расходы, стипендия, первый заработок); сталкиваются с финансовыми институтами (оформление банковских карт, мобильные приложения банков); подвергаются рискам цифрового мошенничества; задумываются о финансовой независимости и профессиональном самоопределении.

Недостаточная сформированность механизмов экономической социализации на данном этапе приводит к тому, что старшеклассник оказывается уязвимым перед лицом финансовых рисков. Следовательно, педагогически организованный процесс должен быть направлен не просто на трансляцию знаний об экономике, а на формирование личности, способной к рефлексии собственного финансового поведения и обеспечению личной безопасности.

Сущность и содержание понятия «личная финансовая безопасность»

Анализ научной литературы (работы А.В. Зеленцовой,² Е.А. Блискавки, в учебных пособиях Е.В. Савицкой,³ В.Д. Симоненко,⁴ а также зарубежных исследователей в области финансовых возможностей) показывает, что понятие «личная финансовая безопасность» не имеет устоявшегося единого определения. Часто оно отождествляется с финансовой грамотностью или сводится к защите от мошенничества. Однако, на наш взгляд, финансовая безопасность личности — категория более объемная.

В рамках данного исследования под личной финансовой безопасностью старшеклассника мы понимаем интегративное качество личности, включающее систему знаний о финансовых рисках и способах защиты от них, сформированные умения безопасного взаимодействия с финансовыми институтами, а также осознанные ценностные установки, обеспечивающие экономическую самостоятельность и психологическое благополучие в финансовой сфере.

Данное определение акцентирует внимание на трех ключевых аспектах, которые и лягут в основу нашей структурной модели:

1. Когнитивный аспект — осведомленность о потенциальных угрозах.
2. Деятельностный аспект (поведенческий) — практические навыки противодействия угрозам.
3. Аксиологический аспект (ценностный) — отношение к деньгам, рискам и собственной ответственности.

Структура личной финансовой безопасности старшеклассника

Опираясь на теоретический анализ и учитывая возрастные особенности обучающихся, мы предлагаем рассматривать структуру личной финансовой безопасности старшеклассника как единство трех взаимосвязанных компонентов.

Когнитивный компонент. Данный компонент предполагает наличие у старшеклассников системы знаний о финансовой сфере с точки зрения безопасности. Он включает в себя:

понимание сущности основных финансовых рисков: инфляционных, кредитных, валютных, рисков ликвидности. Знание признаков финансовых пирамид и мошеннических схем (фишинг, социальная инженерия, фальшивые лотереи). Информированность о способах защиты прав потребителей финансовых услуг. Знание правил кибергигиены при использовании онлайн-банкинга и платежных сервисов. Осведомленность о легальных способах сбережения и инвестирования.

Содержание когнитивного компонента является базой, без которой осознанное безопасное поведение невозможно. Однако, как показывает практика, одних знаний недостаточно.

Операционально-деятельностный компонент. Этот компонент характеризует практическую готовность старшеклассника применять полученные знания в реальных жизненных ситуациях. Критериями его сформированности выступают умения и навыки: распознавать

мошеннические сайты и сообщения (умение анализировать информацию). Безопасно использовать банковскую карту (подключение СМС-информирования, лимиты, защита CVV-кода). Составлять личный финансовый план и отслеживать бюджет (контроль доходов и расходов). Критически оценивать рекламные предложения финансовых продуктов («кредиты под 0%», «быстрые займы»). Алгоритмизировать действия в случае утери карты или кражи средств (куда звонить, какие службы блокировать).

Деятельностный компонент формируется только в процессе выполнения практических действий, поэтому в образовательном процессе так важны интерактивные формы, такие как игры, кейсы, симуляции.

Ценностно-мотивационный компонент. Данный компонент является системообразующим. Он определяет внутреннюю позицию личности по отношению к финансовым вопросам. В его структуру входят: ценности, приоритет безопасности над сиюминутной выгодой, ценность личных сбережений, уважение к чужой собственности, законопослушность. Мотивы, стремление к финансовой независимости, желание защитить свои средства, мотивация к накоплению и долгосрочному планированию, а не к импульсивному потреблению. Личностные качества, такие как, ответственность за свои финансовые решения, осмотрительность, критичность мышления, рефлексивность (способность анализировать свои ошибки).

Без сформированности ценностного компонента возможна ситуация, когда старшеклассник знает о правилах безопасности, но не применяет их, поддавшись азарту или желанию «легких денег». Именно поэтому формирование финансовой безопасности неразрывно связано с воспитанием личности.

Взаимосвязь компонентов и специфика старшего школьного возраста

Предложенные компоненты находятся в тесном диалектическом единстве. Когнитивный компонент создает основу для формирования практических умений, а ценностно-мотивационный компонент выступает

внутренним регулятором, побуждающим к применению этих умений и пополнению знаний.

Для старшеклассников характерно: стремление к взрослению, которое может выражаться в неоправданно рискованном финансовом поведении. Высокая вовлеченность в цифровую среду, где подстерегает основная масса угроз. Начало формирования собственного стиля финансового поведения, который часто копирует модели семьи, что не всегда является эталоном безопасности.

Учет этих особенностей принципиально важен при разработке педагогических механизмов формирования личной финансовой безопасности. Простое информирование здесь малоэффективно; необходим эмоциональный отклик, проживание ситуаций, что и обуславливает выбор игровых технологий в качестве основного инструмента нашей опытно-экспериментальной работы.

1.2. Образовательные механизмы для формирования личной финансовой грамотности

В современной педагогической науке и практике проблема формирования личной финансовой безопасности рассматривается не как факультативное просвещение, а как системный образовательный процесс. Для его эффективной реализации необходимо задействовать совокупность образовательных механизмов, под которыми мы понимаем совокупность методов, форм, средств и технологий, обеспечивающих целенаправленную передачу знаний, формирование навыков и развитие установок в области защиты личных финансов.

Анализ научной литературы позволяет выделить несколько ключевых групп образовательных механизмов, применимых к формированию финансовой безопасности старшеклассников.

Институциональные механизмы. Данная группа механизмов определяет, кто и на каком уровне организует образовательный процесс. К ним относятся:

Интеграция в учебные предметы. Наиболее устойчивый механизм, не требующий выделения отдельных часов. Элементы финансовой безопасности органично встраиваются в содержание общего образования. Обществознание: изучение разделов «Экономика», «Право» (права потребителя, социально-экономические права). Математика: решение задач на проценты (расчет переплаты по кредиту, начисление сложных процентов по вкладу), что формирует базу для понимания «дороговизны» заемных средств. Основы безопасности и защиты Родины (ОБЗР): рассмотрение финансовых угроз как вида современных опасностей (кибермошенничество, финансовое мошенничество в социальной инженерии). Информатика: вопросы цифровой гигиены, безопасных платежей в интернете, защиты персональных данных.

Курсы внеурочной деятельности и дополнительные общеразвивающие программы. Это механизм, позволяющий углубленно и системно изучать вопросы финансовой безопасности. Программы могут быть модульными и строиться по принципу «от простого к сложному». Примером могут служить программы «Финансовая грамотность» (под ред. Ю.В. Бреховой,⁵ С.В.Толкачевой,⁶ А.В. Фрицлер,⁷ А.М. Чернопятава,⁸ где выделены отдельные разделы по безопасности.

Взаимодействие с социальными партнерами. Привлечение внешних экспертов (сотрудников банков, страховых компаний, специалистов Роспотребнадзора, сотрудников правоохранительных органов, занимающихся киберпреступлениями) позволяет преодолеть возможную нехватку компетенций у педагогов и повысить доверие учащихся к информации за счет ее «реалистичности».

Технологические (методические) механизмы. Данная группа отвечает на вопрос «как учить?» и включает в себя конкретные педагогические технологии, наиболее эффективные для формирования финансовой безопасности.

Игровые технологии. Данный механизм является ключевым для старшего подросткового возраста, так как позволяет моделировать реальные финансовые ситуации в безопасной среде. Имитационные игры: моделирование ситуаций (например, «Получение кредита», «Разговор с коллектором», «Звонок из банка»). Соревновательные игры: «Финансовая броня», брейн-ринги, квизы, которые позволяют в увлекательной форме закрепить терминологию и признаки финансовых угроз. Как отмечает С.В.Терюкова, игровая форма снижает психологическое напряжение и повышает мотивацию к изучению «скучных» тем, таких как страхование или пенсионные накопления.

Кейс-метод. Механизм, основанный на анализе конкретных жизненных ситуаций. Для старшеклассников наиболее эффективны кейсы, основанные на реальных историях мошенничества (например, «просьба друга оформить карту за вознаграждение», «письмо о выигрыше в лотерею»). Работа с кейсом развивает критическое мышление и умение применять теоретические знания на практике.

Проектная и исследовательская деятельность. Данный механизм обеспечивает деятельностный подход. Учащиеся могут разрабатывать проекты: «Анализ кредитных предложений банков в нашем городе», «Создание памятки для пенсионеров "Как не стать жертвой мошенников"», «Личный финансовый план на ближайшие 5 лет с учетом рисков».

Тренинговые технологии. Направлены на отработку поведенческих навыков и коррекцию установок. Особое место занимают тренинги по

финансовой безопасности, где моделируются стрессовые ситуации (например, давление со стороны продавца или «сотрудника банка») и отрабатываются алгоритмы защитного поведения.

Цифровые механизмы. Современный образовательный процесс немислим без использования цифровых инструментов, особенно в контексте финансов, которые сами по себе все больше становятся цифровыми.

Онлайн-тренажеры и симуляторы. Платформы, позволяющие в интерактивной форме осваивать финансовые навыки. Примеры: портал «Моифинансы.рф»,⁹ игры Банка России («Тайна потерянной копилки», «Финансовые супергерои»). Они позволяют имитировать инвестирование, кредитование без риска потери реальных денег.

Мобильные приложения и образовательные платформы. Использование приложений по учету личных финансов в учебных целях (например, ведение бюджета в рамках домашнего задания) позволяет сформировать практическую привычку.

Информационно-просветительские ресурсы. Создание и использование в работе школьных сообществ, групп в социальных сетях, где публикуются короткие памятки, инфографика и новости о новых схемах мошенничества. Это реализует принцип оперативности.

Психолого-педагогические механизмы. Данная группа механизмов направлена не столько на передачу знаний, сколько на изменение внутренних установок и развитие «финансового иммунитета».

Формирование критического мышления. Обучение алгоритму проверки информации: «Остановись — Проверь — Не верь (без проверки)». Это базовый навык, защищающий от социальной инженерии.

Рефлексия и целеполагание. Механизмы, заставляющие учащихся задуматься о своих финансовых привычках, осознать разницу между «хочу» и «надо», поставить долгосрочные финансовые цели, что само по себе снижает риск импульсивных и необдуманных трат.

Работа с установками и стереотипами. Преодоление мифов («деньги — это зло», «крупно заработать можно только случайно», «государство мне должно»), которые мешают рациональному финансовому поведению.

1.3. Интеллектуальная игра, как форма проведения внеурочного мероприятия

В современной педагогике под формой внеурочного мероприятия понимается внешнее выражение организованного взаимодействия педагога и учащихся, а также способ организации их совместной деятельности, направленный на достижение целей воспитания, социализации и личностного развития.

В отличие от урока, внеурочные формы обладают следующими отличительными признаками: Добровольность участия — отсутствие жёсткой системы оценивания, возможность выбора. Вариативность сценария — допускается импровизация и гибкое изменение плана. Ориентация на метапредметные и личностные результаты — развитие универсальных учебных действий (УУД), ценностных ориентаций и социальных навыков. Интеграция видов деятельности — сочетание познавательной, творческой, игровой, проектной и социально значимой работы.

Согласно Федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС)¹⁰¹¹ основного и среднего общего образования, выбор формы внеурочного мероприятия должен обеспечивать достижение трёх групп результатов: личностных (ценности, смыслы, самоопределение),

метапредметных (способы деятельности, коммуникация, рефлексия) и предметных (углубление знаний в рамках выбранного профиля).

Цели и задачи внеурочной деятельности в старшей школе

Внеурочная деятельность в старших классах направлена не только на усвоение знаний, но и на формирование социального опыта, необходимого для жизни в обществе. Основные цели: создание условий для многогранного развития и социализации учащихся в свободное от учёбы время; формирование гражданской ответственности, правового самосознания и готовности к социально значимой практической деятельности; развитие способности к самостоятельному действию, принятию решений и творческому саморазвитию.

В отличие от начальной школы, где акцент делается на адаптацию и игровые формы, в старшей школе внеурочная деятельность приобретает профориентационную и проектную направленность. Она помогает старшекласснику: осознанно выбрать будущую профессию; приобрести опыт публичных выступлений, командной работы и лидерства; участвовать в волонтерских и социальных проектах; подготовиться к участию в олимпиадах, конференциях и конкурсах.

Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности:

Личностные результаты: готовность к саморазвитию, сформированная мотивация к познанию, ценностно-смысловые установки, гражданская идентичность, социальные компетенции.

Метапредметные результаты: освоенные универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные, коммуникативные), умение ставить цели, планировать, контролировать и оценивать свою деятельность.

Направления, виды и формы внеурочной деятельности

ФГОС выделяет пять основных направлений внеурочной деятельности (они едины для всей школы, но содержание дифференцируется по возрастам):

Спортивно-оздоровительное (секции, соревнования, дни здоровья, туристические походы).

Духовно-нравственное (волонтёрство, встречи с интересными людьми, дискуссии о ценностях).

Общеинтеллектуальное (предметные клубы, олимпиады, научные общества, конференции, проектная деятельность).

Общекультурное (театры, музеи, художественные студии, фестивали).

Социальное (субботники, социальные акции, профориентационные мероприятия, деловые игры).

Основные виды внеурочной деятельности (в старшей школе особенно актуальны): Проектная и исследовательская деятельность. Социальное и творческое волонтёрство. Проблемно-ценностное общение (дебаты, дискуссионные клубы). Спортивно-оздоровительная и туристско-краеведческая деятельность. Досугово-развлекательная деятельность (в рамках подготовки к школьным событиям).

Типичные формы организации: кружки, студии, секции, клубы, факультативы, научные общества, конференции, слёты, турниры, игры (деловые, ролевые, интеллектуальные), соревнования, экскурсии, походы, культпоходы, практики, концерты, спектакли, творческие вечера, субботники, трудовые десанты, социальные акции.

Классификация форм по способу воздействия (для старшеклассников):

Словесно-логические (дискуссии, дебаты, лекции, конференции, круглые столы) — акцент на обмен аргументированным мнением, развитие критического мышления. Образно-художественные (концерты, спектакли, фестивали) — совместное эстетическое переживание, развитие эмоционального интеллекта.

Трудовые (проектная деятельность, социальные практики, благоустройство, шефство) — формирование личностной значимости труда, профессиональных проб.

Игровые (квесты, деловые игры, соревнования, туристические слёты) — развитие командного духа, стратегического мышления.

Психологические (тренинги, психологические упражнения, консультации) — саморегуляция, развитие коммуникативных навыков, работа с мотивацией.

Особое место среди игровых форм внеурочной деятельности занимают интеллектуальные игры. В отличие от досугово-развлекательных игр (подвижных, праздничных), интеллектуальные игры нацелены на активизацию познавательной деятельности, развитие логического мышления, эрудиции и умения применять знания в нестандартных ситуациях. Как отмечает С.А. Шмаков, интеллектуальная игра — это «форма соревновательного взаимодействия участников, в которой достижение победы требует актуализации и углубления знаний, а также оперативного поиска решений в условиях временных и информационных ограничений».¹²

Ключевыми признаками интеллектуальной игры являются: наличие чётких правил и системы оценивания (баллы, штрафы, время на ответ); состязательный характер (соревнование индивидуальное или командное); познавательное содержание (вопросы, задачи, кейсы, требующие знаний из различных областей); проблемная и/или игровая фабула, создающая эмоциональную вовлечённость.

Интеллектуальные игры могут быть реализованы в различных форматах: брейн-ринги, квизы, «Что? Где? Когда?», «Своя игра», турниры знатоков, интеллектуальные квесты и др. Для старшеклассников такие форматы особенно привлекательны, так как позволяют проявить эрудицию, самостоятельность и командный дух в безопасной, игровой атмосфере, свободной от жёсткого оценивания и школьной отметки.

С педагогической точки зрения интеллектуальные игры обладают высоким развивающим потенциалом: формируют познавательные

универсальные учебные действия (анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение); развивают регулятивные УУД (распределение времени, самоконтроль, принятие решений в условиях ограничений); совершенствуют коммуникативные навыки (аргументация, умение слушать, коллективное обсуждение); способствуют личностному развитию: формируют мотивацию к самообразованию, ответственность за общий результат, уважение к мнению соперника.

В отличие от деловой игры, где участники моделируют профессиональные или социальные роли (например, «менеджер банка», «налоговый инспектор»), интеллектуальная игра нацелена прежде всего на актуализацию и оперативное применение предметных и межпредметных знаний. Однако при необходимости в неё могут быть включены элементы ситуационного анализа (кейсы), что сближает её с проблемным обучением.

Применительно к теме личной финансовой безопасности формат интеллектуальной игры является оптимальным по следующим причинам: он позволяет в сжатой форме охватить широкий круг понятий (виды мошенничества, правила кибергигиены, правовые алгоритмы); соревновательная среда стимулирует запоминание правильных ответов через эмоциональное переживание (проигрыш или выигрыш); командное обсуждение моделирует реальную ситуацию, когда решение финансовой проблемы может быть найдено совместно (например, с родственниками или друзьями); отсутствие реального финансового риска делает допустимой «ошибку» и её последующий разбор, что превращает игру в безопасный тренажёр

Выбор формы внеурочного мероприятия для формирования финансовой безопасности.

Из всего многообразия форм, применительно к задаче формирования личной финансовой безопасности старшеклассников, наиболее релевантными

являются: интеллектуальные игры (например, «Финансовая броня», квизы, брейн-ринги), кейс-турниры (разбор реальных ситуаций мошенничества) и проектные сессии (разработка памяток, социальных роликов).

В рамках нашей работы мы останавливаемся на интеллектуальной игре «Финансовая броня» по следующим причинам: высокая мотивационная привлекательность для старшеклассников (узнаваемый телевизионный формат, соревновательность); возможность охватить все три компонента финансовой безопасности (когнитивный — через вопросы на знание терминов, операционально-деятельностный — через ситуационные задачи, ценностный — через рефлексию после игры); командный характер игры развивает навыки коллективного принятия решений, что важно при противодействии социальной инженерии (мошенники часто давят на одиночку); безопасная среда для ошибки: ошибочный ответ в игре не влечёт реальных финансовых потерь, но позволяет запомнить правильный алгоритм.

Другие релевантные формы (кейс-турниры, проектные сессии) могут быть использованы в качестве дополнительных или последующих мероприятий, но именно интеллектуальная игра выбрана в качестве основного средства в силу её оптимального баланса между образовательной глубиной и вовлекающим форматом.

Воспитательные результаты и эффекты

Воспитательный результат внеурочной деятельности — это непосредственное духовно-нравственное приобретение, которое старшеклассник получает благодаря участию в том или ином виде деятельности (например, опыт самостоятельного принятия решения в волонтерском проекте).

Воспитательный эффект — это влияние полученного результата на дальнейшее развитие личности: формирование мировоззрения, профессиональное самоопределение, укрепление гражданской позиции.

Особенность старшей школы заключается в том, что внеурочная деятельность должна создавать условия для реальной социальной пробы, где

подросток не только узнаёт, но и действует, эмоционально проживает ситуацию, принимает решения и несёт за них ответственность.

Примечания:

¹ Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62-68.

² Зеленцова, А.В., Блискавка Е.А. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика: монография. М.: КноРус. 2012. С. 10-11

³ Савицкая, Е. В. Экономика: учебник для 10-11 классов. М.: Вита-Пресс. 2021. С. 157

⁴ Симоненко, В. Д. Основы экономической культуры: учебное пособие. М.: Вентана-Граф. 2021. С. 105.

⁵ Брехова, Ю.В. Финансовая грамотность: 10-11 классы: материалы для учащихся. М.: Вита-Пресс, 2018. С. 321.

⁶ Толкачёва, С.В. Финансовая грамотность. Цифровой мир. 10-11 классы: учебник. Базовый уровень. М.: Просвещение, 2024. С. 192.

⁷ Фрицлер, А.В. Финансовая грамотность: 10-11 классы: учебник для среднего общего образования. М.: Юрайт, 2025. С. 74-81.

⁸ Чернопятов, А.М. Основы финансовой грамотности: учебник. М.: Директ-Медиа, 2023. С. 208.

⁹ Единая рамка компетенций в области финансовой грамотности и финансовой культуры. // Портал Мои финансы – официальный просветительский ресурс. – URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/storage/64005/edinaia-ramka-fg-2023.pdf>.

¹⁰ Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (ред. от 22.01.2024). – СПС «КонсультантПлюс».

¹¹ Приказ Минпросвещения России от 12.08.2022 № 732 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования». - СПС «КонсультантПлюс».

¹² Шмаков, С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. С. 240.

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА И ПРОВЕДЕНИЕ ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ЛИЧНОЙ ФИНАНСОВОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 11 КЛАССА

2.1. Разработка интеллектуальной игры «Финансовая броня» по теме личная финансовая безопасность

Современные старшеклассники находятся в зоне повышенного риска столкновения с финансовым мошенничеством, что обусловлено их активным использованием цифровых технологий в сочетании с недостаточным жизненным опытом и неполной сформированностью критического мышления в финансовой сфере. В этой связи особую актуальность приобретает внедрение в образовательный процесс старшей школы внеурочных мероприятий, направленных на формирование у обучающихся компетенций в области личной финансовой безопасности.

Выбор игровой формы «Финансовая броня» обусловлен рядом методических преимуществ. Во-первых, данный формат является узнаваемым и привлекательным для подростковой аудитории, поскольку основан на популярной телевизионной викторине. Во-вторых, соревновательный элемент стимулирует познавательную активность учащихся и способствует более глубокому усвоению материала. В-третьих, командный характер игры развивает навыки коллективного обсуждения, аргументации и принятия совместных решений — компетенции, необходимые в реальных ситуациях, связанных с финансовыми рисками. Эффективность данного формата подтверждается исследованиями А.Е. Мухаметкаирова¹ и практическими разработками Н.М. Звягиной,² С.Е. Смоленцевой.³

Практика проведения аналогичных мероприятий в образовательных организациях подтверждает эффективность данного формата. Так, в рамках Недели финансовой грамотности команды старших классов успешно закрепляли знания по темам «Налоги», «Вклады», «Кредиты» и «Финансовое

мошенничество» именно в формате «Финансовой брони». Аналогичные мероприятия с включением категории «Финансовая безопасность» проводились и для учащихся старших классов, что свидетельствует о востребованности данной формы работы.⁴

Цель и задачи мероприятия

Цель: формирование у обучающихся старшей школы компетенций в области личной финансовой безопасности, включая умение распознавать мошеннические схемы и принимать обоснованные решения в ситуациях финансового риска.

Задачи: актуализировать и расширить знания обучающихся о видах финансового мошенничества (фишинг, вишинг, скимминг, социальная инженерия), способах защиты персональных данных и безопасного использования банковских продуктов; развить критическое мышление, аналитические способности, умение работать в команде и принимать коллективные решения в условиях ограниченного времени; сформировать ответственное отношение к личным финансам, осознание необходимости соблюдения правил финансовой безопасности, готовность к противодействию мошенническим действиям.

Планируемые результаты

Личностные: формирование ответственного отношения к личной финансовой безопасности; понимание необходимости проверки поступающей финансовой информации из различных источников; осознание ответственности за принятие решений в сфере личных финансов.

Метапредметные: умение анализировать и интерпретировать финансовую информацию; способность к планированию действий и оценке правильности их выполнения; формирование навыков принятия решений на основе сравнительного анализа альтернатив.

Предметные: владение основными понятиями в сфере финансовой безопасности; умение распознавать различные виды кибермошенничества; знание алгоритмов действий в ситуациях финансового риска.

Содержание и структура игры

Игра построена по принципу классической телевизионной викторины и включает пять тематических категорий, каждая из которых содержит по пять вопросов различной степени сложности (от 100 до 500 баллов). Содержательное наполнение категорий разработано с учётом возрастных особенностей старшеклассников и актуальных угроз в сфере финансовой безопасности.

Тематические категории игры

«Финансовое мошенничество: виды и схемы». Данная категория направлена на формирование у обучающихся представления о наиболее распространённых видах финансового мошенничества. Вопросы охватывают такие понятия, как фишинг (получение персональных данных через поддельные сайты), вишинг (телефонное мошенничество), скимминг (кража данных с банковских карт), социальная инженерия (психологическое манипулирование). Обучающимся предлагается идентифицировать мошеннические схемы по описанию ситуации.

«Безопасность банковских карт и платежей». Категория посвящена правилам безопасного использования банковских продуктов. Вопросы затрагивают правила пользования банкоматом, безопасность интернет-платежей, защиту CVV/CVC-кода, различие между дебетовой и кредитной картой, действия при утере или компрометации карты.

«Цифровая безопасность». В данной категории рассматриваются угрозы, связанные с использованием цифровых технологий: создание надёжных паролей, двухфакторная аутентификация, безопасность в социальных сетях, защита от вредоносного программного обеспечения, правила поведения при подозрении на взлом аккаунта.

«Финансовые ловушки и недобросовестные практики». Категория знакомит обучающихся с различными недобросовестными финансовыми практиками: финансовые пирамиды, нелегальные кредиторы («чёрные кредиторы»), мошенничество при трудоустройстве (в том числе предложения

о быстром заработке для подростков), навязывание дополнительных услуг. Акцент сделан на распознавание признаков подобных практик.

«Правовая защита и алгоритмы действий». Категория направлена на формирование практических навыков реагирования в ситуациях столкновения с финансовым мошенничеством. Вопросы касаются порядка обращения в банк при несанкционированном списании средств, контактов правоохранительных органов, деятельности Банка России и Роспотребнадзора в сфере защиты прав потребителей финансовых услуг.

Примеры вопросов по категориям В в приложении В (таблица 1) приведены примеры вопросов категории «Финансовое мошенничество: виды и схемы». Так, за 100 баллов спрашивается определение фишинга, за 200 – алгоритм действий при звонке из «банка», за 300 – понятие социальной инженерии, за 400 – три признака фишингового письма, за 500 – отличие вишинга от фишинга.

В приложении В (таблица 2) представлены вопросы категории «Безопасность банковских карт и платежей». За 100 баллов требуется назвать трёхзначный код на оборотной стороне карты (CVV), за 200 – понятие «нулевая ответственность» банка, за 300 – первоочередные действия при утере карты, за 400 – цель осмотра картоприёмника банкомата, за 500 – три правила безопасности при интернет-покупках.

В приложении В (таблица 3) содержатся вопросы категории «Цифровая безопасность». За 100 баллов – определение двухфакторной аутентификации, за 200 – обоснование недопустимости использования одинаковых паролей для разных аккаунтов, за 300 – перечень данных, которые не следует публиковать в соцсетях, за 400 – понятие «программа-вымогатель» и способы защиты, за 500 – четыре признака ненадёжного пароля и правила создания надёжного.

В приложении В (таблица 4) приведены вопросы категории «Финансовые ловушки и недобросовестные практики». За 100 баллов – определение финансовой пирамиды, за 200 – оценка законности предложения о работе со «страховым взносом», за 300 – три признака «чёрного кредитора»,

за 400 – опасности участия несовершеннолетнего в качестве «дропа», за 500 – схема «кешбэк-мошенничества».

В приложении В (таблица 5) представлены вопросы категории «Правовая защита и алгоритмы действий». За 100 баллов – срок уведомления банка о несанкционированной операции, за 200 – номер горячей линии Банка России, за 300 – правоохранительные органы, расследующие киберпреступления, за 400 – алгоритм действий при обнаружении несанкционированного списания, за 500 – случаи, когда банк вправе отказать в возврате средств.

Правила игры.

Игра проводится в командном формате. Учащиеся делятся на 2–4 команды по 5–6 человек, каждая команда выбирает капитана. Категории и стоимость вопросов представлены на игровом поле в виде презентации. Команды по очереди выбирают категорию и стоимость вопроса.

Ведущий зачитывает вопрос, после чего у команды есть 30 секунд на обсуждение. По истечении времени капитан озвучивает ответ. В случае правильного ответа команда получает баллы, соответствующие стоимости вопроса. Если ответ неверен, баллы вычитаются, а право ответа может перейти к другой команде (по решению ведущего).

Продолжительность игры — 40–60 минут. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Методика проведения и рефлексия

Мероприятие состоит из трёх этапов:

Организационно-мотивационный этап (5–7 минут): приветствие участников, объявление темы и цели мероприятия; объяснение правил игры; деление на команды и выбор капитанов; вводное слово ведущего об актуальности темы личной финансовой безопасности.

Основной этап — проведение игры (30–40 минут): команды поочередно выбирают категории и стоимость вопросов; ведущий фиксирует баллы на доске или в электронной таблице; после каждого ответа ведущий даёт краткий

комментарий, разъясняя правильный ответ и его связь с реальными жизненными ситуациями.

Заключительный этап — подведение итогов и рефлексия (5–10 минут): подсчёт баллов, объявление команды-победителя; обсуждение наиболее сложных и интересных вопросов; рефлексивная беседа: «Что нового вы узнали?», «Какие правила финансовой безопасности вы будете применять в жизни?», «Какие ситуации вызвали наибольшее затруднение?»; вручение сертификатов или поощрительных призов.

Проведение рефлексивного этапа позволяет не только закрепить полученные знания, но и оценить эффективность мероприятия, выявить темы, требующие дополнительного изучения.

Ожидаемые результаты внедрения разработки

Разработанная игра «Финансовая броня» по теме личной финансовой безопасности способствует достижению следующих результатов: повышение уровня осведомлённости старшеклассников о видах финансового мошенничества и способах защиты от них; формирование практических навыков безопасного использования банковских продуктов и цифровых сервисов; развитие критического мышления и способности противостоять приёмам социальной инженерии; воспитание ответственного финансового поведения как необходимого условия финансового благополучия в современном обществе.

Представленная методическая разработка может быть использована классными руководителями, учителями обществознания и экономики, педагогами дополнительного образования при организации внеурочной деятельности по финансовой грамотности в 10–11 классах общеобразовательных организаций.

2.2. Методика проведения интеллектуальной игры «Финансовая броня» в рамках внеурочного мероприятия

Успешная реализация разработанной игры «Финансовая броня» по теме личной финансовой безопасности требует не только тщательной подготовки содержательного наполнения, но и продуманной методики проведения, учитывающей возрастные и психологические особенности обучающихся старшей школы, а также специфику внеурочной деятельности в условиях реализации федеральных государственных образовательных стандартов среднего общего образования. Как отмечает А.П. Горяев,⁵ игровые методы особенно эффективны в старшей школе.

Методика проведения игры включает три взаимосвязанных этапа: организационно-подготовительный, основной (игровой) и заключительный (рефлексивно-оценочный). Каждый этап предполагает реализацию определённых педагогических задач и использование соответствующих методов и приёмов.

Организационно-подготовительный этап.

Эффективность внеурочного мероприятия во многом определяется качеством его предварительной подготовки. Организационно-подготовительный этап включает следующие компоненты:

Определение временных и пространственных ресурсов. Игра «Финансовая броня» рассчитана на проведение в течение одного академического часа (40–45 минут) либо сдвоенного внеурочного занятия (до 60 минут при расширенном обсуждении вопросов). Оптимальным местом проведения является учебный кабинет, оснащённый мультимедийным оборудованием (компьютер, проектор, экран или интерактивная доска). Помещение должно обеспечивать возможность свободного перемещения ведущего и комфортного размещения команд (рекомендуется расстановка столов группами по количеству команд).

Техническое и дидактическое оснащение. Для проведения игры необходимы: компьютер с установленным программным обеспечением для демонстрации презентаций (Microsoft PowerPoint, LibreOffice Impress или аналог); мультимедийная презентация, содержащая игровое поле с категориями и стоимостью вопросов, слайды с текстами вопросов и слайды с правильными ответами (для демонстрации после ответа команд); звуковое сопровождение (по желанию — фоновая музыка, звуковые сигналы для отсчёта времени обсуждения); секундомер или таймер с визуальным отображением времени для контроля регламента; таблица учёта баллов (на классной доске, флипчарте или в электронной таблице, выведенной на дополнительный экран); бланки для фиксации ответов команд (при необходимости); сертификаты или дипломы для награждения участников и победителей.

Подготовка ведущего и ассистентов. Ведущим игры может выступать педагог (классный руководитель, учитель обществознания, экономики) или приглашённый специалист в области финансовой грамотности. Ведущий должен: детально изучить содержание всех вопросов и правильных ответов; подготовить развёрнутые комментарии к каждому вопросу, раскрывающие практическую значимость рассматриваемой ситуации; продумать возможные варианты ответов обучающихся и способы реагирования на ошибочные или неполные ответы; при большом количестве участников (более 20 человек) рекомендуется привлечение одного-двух ассистентов для фиксации очередности ответов команд и ведения счётной таблицы.

Формирование команд и инструктаж участников. Количество команд — от 2 до 4, оптимальная численность каждой команды — 5–7 человек, что позволяет обеспечить активное участие каждого обучающегося в обсуждении вопросов. Формирование команд может осуществляться: по желанию обучающихся (самоорганизация); путём жеребьёвки (способствует созданию равных по силам команд и развитию навыков сотрудничества в новом

коллективе); по заранее определённым спискам (при необходимости учёта индивидуальных особенностей учащихся).

До начала игры проводится краткий инструктаж, в ходе которого ведущий: объясняет правила игры (очередность выбора вопросов, время на обсуждение, порядок озвучивания ответа, начисление и списание баллов); акцентирует внимание на необходимости соблюдения дисциплины и уважительного отношения к соперникам; напоминает о важности командного обсуждения и роли капитана в представлении ответа.

Мотивационно-целевой этап. Непосредственно перед началом игры ведущий проводит краткое вступительное слово (3–5 минут), в котором: обозначает актуальность темы личной финансовой безопасности в современном цифровом мире; приводит статистические данные или реальные примеры финансового мошенничества, жертвами которого становятся молодые люди; формулирует цель мероприятия и ожидаемые результаты; создаёт позитивный эмоциональный настрой, нацеливающий участников на активную познавательную деятельность.

Основной этап — проведение игры.

Основной этап представляет собой непосредственную реализацию игровой деятельности и включает последовательное прохождение всех категорий игрового поля. Методика проведения основного этапа строится с учётом принципов активности, наглядности, соревновательности и воспитывающего характера обучения.

Структура игрового процесса. Игра начинается с жеребьёвки, определяющей очередность выбора вопросов первой командой. Команда, получившая право первого хода, выбирает категорию и стоимость вопроса. Ведущий демонстрирует слайд с выбранным вопросом и зачитывает его вслух. С этого момента начинается отсчёт времени на обсуждение — 30 секунд. По истечении времени капитан команды озвучивает ответ.

При правильном ответе команда получает баллы, соответствующие стоимости вопроса, и сохраняет право выбора следующего вопроса. При

неправильном ответе стоимость вопроса вычитается из накопленных командой баллов, а право ответа может быть предоставлено другим командам (по усмотрению ведущего — в порядке поднятой руки или поочередно). Если ни одна из команд не дала правильного ответа, ведущий озвучивает верный ответ и даёт необходимые разъяснения, после чего выбор вопроса переходит к следующей по порядку команде.

Особый интерес представляет введение элемента «Кот в мешке» (вопрос из другой категории, не объявленной заранее) или «Аукцион» (команды торгуются за право ответа, назначая стоимость выше номинала), что повышает динамичность игры и стимулирует азарт участников. Данные элементы могут быть внедрены по усмотрению ведущего при наличии достаточного времени.

Роль ведущего в ходе игры. Ведущий выполняет функции не только организатора игрового процесса, но и модератора познавательной деятельности. Его задача — не просто фиксировать правильность ответов, а обеспечивать образовательный эффект каждого игрового эпизода. Для этого ведущему рекомендуется: после каждого вопроса (вне зависимости от правильности ответа) давать краткий комментарий, раскрывающий практическую значимость рассматриваемой ситуации и содержащий алгоритм безопасного поведения; использовать приёмы визуализации (слайды с инфографикой, схемами, примерами мошеннических сообщений) для лучшего усвоения материала; поддерживать высокий темп игры, избегая длительных пауз, но при этом не допуская поспешности при обсуждении сложных вопросов; следить за соблюдением правил, пресекать попытки нарушения регламента, обеспечивать равные условия для всех команд; стимулировать активность менее инициативных участников, обращаясь к ним с уточняющими вопросами в ходе комментариев.

Приёмы активизации познавательной деятельности. Для поддержания высокого уровня вовлечённости обучающихся в игровой процесс целесообразно использовать следующие методические приёмы: проблемное предъявление вопроса: формулировка вопроса в виде реальной жизненной

ситуации, требующей принятия решения (например: «Вам пришло SMS о блокировке карты с требованием перезвонить по указанному номеру. Ваши действия?»); апелляция к личному опыту: предложение вспомнить, сталкивались ли участники или их близкие с подобными ситуациями, и как они действовали; визуализация мошеннических схем: демонстрация на слайдах скриншотов фишинговых писем, поддельных сайтов, SMS-сообщений мошенников с последующим анализом признаков подделки; моделирование дискуссии: при возникновении спорных ответов ведущий может инициировать краткое обсуждение между командами с аргументацией позиций.

Фиксация результатов и работа со счётной таблицей. Таблица учёта баллов должна быть доступна для обозрения всеми участниками на протяжении всей игры. Это способствует поддержанию соревновательного духа и позволяет командам корректировать стратегию выбора вопросов (например, выбирать более «дорогие» вопросы для сокращения отставания). Ассистент ведущего или сам ведущий оперативно вносит изменения в Таблицу 6 (Приложение Г) после каждого ответа.

Заключительный этап — подведение итогов и рефлексия

Заключительный этап игры имеет не менее важное значение, чем основной, поскольку именно он обеспечивает закрепление полученных знаний и формирование личностного отношения обучающихся к проблеме финансовой безопасности.

Подведение итогов и награждение. После того как все вопросы игрового поля исчерпаны, ведущий объявляет о завершении игры и озвучивает итоговые баллы каждой команды. Победителем признаётся команда, набравшая наибольшее количество баллов. Награждение может включать вручение дипломов, грамот, сертификатов участников, а также символических призов (по возможности). Важно подчеркнуть, что главным результатом участия в игре является не победа, а приобретённые знания и навыки в области финансовой безопасности.

Обсуждение наиболее сложных и интересных вопросов. Ведущий предлагает участникам высказаться о том, какие вопросы вызвали наибольшие затруднения и почему, какие ситуации показались наиболее неожиданными или актуальными. В ходе обсуждения педагог: акцентирует внимание на ключевых правилах финансовой безопасности, которые были затронуты в игре; разъясняет ошибки, допущенные командами, и предлагает правильные алгоритмы действий; приводит дополнительные примеры из реальной практики (сообщения Банка России, материалы правоохранительных органов, новостные сюжеты).

Рефлексивная беседа. Рефлексия является обязательным компонентом внеурочного мероприятия, поскольку позволяет обучающимся осознать личностную значимость полученных знаний и определить направления для дальнейшего самообразования. Вопросы для рефлексивной беседы могут включать: Что нового вы узнали сегодня о финансовой безопасности? Какие правила вы уже применяете в повседневной жизни, а какие планируете начать применять? Какие ситуации, рассмотренные в игре, показались вам наиболее реалистичными? С какими видами финансового мошенничества вы или ваши близкие сталкивались в реальной жизни? Какие темы в области финансовой безопасности вы хотели бы изучить более подробно?

Анкетирование участников (по возможности). Для оценки эффективности мероприятия и выявления остаточных знаний рекомендуется проведение краткого анонимного анкетирования, включающего 3–5 вопросов по ключевым аспектам финансовой безопасности, рассмотренным в ходе игры. Результаты анкетирования могут быть использованы педагогом для корректировки содержания последующих занятий по финансовой грамотности.

Методические рекомендации для педагога

Успешное проведение игры «Финансовая броня» по теме личной финансовой безопасности требует от педагога учёта ряда методических

аспектов, обусловленных спецификой возраста обучающихся и содержанием рассматриваемого материала.

Учёт возрастных и психологических особенностей старшеклассников. Обучающиеся 10–11 классов находятся на этапе активного формирования мировоззрения и профессионального самоопределения. Для них характерны: стремление к самостоятельности и независимости в принятии решений; критическое отношение к информации, получаемой от взрослых; высокая чувствительность к оценке со стороны сверстников;

потребность в обсуждении практических, жизненно важных вопросов.

В этой связи педагогу рекомендуется: избегать менторского тона и излишней назидательности при комментировании ответов; апеллировать к жизненному опыту обучающихся и их ближайшего окружения; поощрять дискуссию и аргументированное отстаивание собственной позиции; подчёркивать, что знание правил финансовой безопасности является неотъемлемой частью финансовой независимости и взрослости.

Обеспечение психологически комфортной атмосферы. Игровая форма мероприятия, с одной стороны, снижает уровень тревожности, с другой — содержит соревновательный элемент, который может вызывать излишнее напряжение у отдельных участников. Для создания комфортной атмосферы педагогу следует: чётко разъяснить, что ошибочные ответы — это нормальная часть учебного процесса, а не повод для насмешек; следить за соблюдением дисциплины и пресекать любые проявления неуважения к соперникам; поддерживать команды, оказавшиеся в положении отстающих, акцентируя внимание на их успехах и правильных ответах; при возникновении конфликтных ситуаций (оспаривание ответа, обвинения в нечестности) оперативно разрешать их, руководствуясь заранее установленными правилами.

Гибкость в управлении временем. Продолжительность обсуждения вопросов может варьироваться в зависимости от сложности вопроса и уровня подготовки аудитории. Педагогу необходимо иметь «запасной план» на

случай, если игра завершится раньше запланированного времени (например, дополнительные вопросы вне категорий, обсуждение реальных кейсов из новостной ленты) либо, напротив, затянется (сокращение времени обсуждения, исключение наименее значимых вопросов). Приоритет должен отдаваться качественному обсуждению, а не формальному прохождению всех вопросов.

Рекомендации по работе с техническим оснащением. До начала мероприятия необходимо проверить работоспособность мультимедийного оборудования, совместимость файла презентации с установленным программным обеспечением, корректность отображения шрифтов и графических элементов. Рекомендуется иметь резервную копию презентации на внешнем носителе и, по возможности, распечатанные материалы с вопросами и ответами на случай технического сбоя.

Взаимодействие с классным коллективом после мероприятия. Игра «Финансовая броня» не должна оставаться единичным событием. Для закрепления полученных знаний и формирования устойчивых навыков безопасного финансового поведения педагогу рекомендуется: разместить в классном уголке или на информационном стенде краткую памятку по финансовой безопасности, составленную по итогам игры; предложить обучающимся подготовить мини-проекты или презентации по отдельным видам финансового мошенничества; организовать просмотр и обсуждение видеоматериалов, посвящённых вопросам кибербезопасности (например, ролики Банка России, просветительские фильмы); включить вопросы финансовой безопасности в тематику родительских собраний, подчеркнув важность совместного обсуждения этих вопросов в семье.

Оценка эффективности мероприятия.

Оценка эффективности внеурочного мероприятия по личной финансовой безопасности может осуществляться с использованием качественных и количественных методов.

Качественные методы: педагогическое наблюдение за активностью и вовлечённостью обучающихся в ходе игры; анализ содержания ответов и вопросов, задаваемых участниками во время рефлексивной беседы; учёт высказываний обучающихся о практической значимости полученных знаний.

Количественные методы: сравнение результатов входного и выходного анкетирования (тестирования) по ключевым понятиям финансовой безопасности (до и после игры); подсчёт количества правильных и неправильных ответов команд в ходе игры; учёт динамики баллов, набранных командами (позволяет оценить, насколько успешно обучающиеся справляются с вопросами различной сложности).

Результаты анкетирования до и после мероприятия позволяют педагогу сделать вывод о приросте знаний обучающихся и, соответственно, об эффективности проведённой игры.

Таким образом, представленная методика проведения игры «Финансовая броня» по теме личной финансовой безопасности обеспечивает комплексный подход к организации внеурочного мероприятия, сочетающий игровые, коммуникативные и рефлексивные технологии. Соблюдение предложенных методических рекомендаций позволяет не только достичь запланированных образовательных результатов, но и способствует формированию у старшеклассников устойчивой мотивации к ответственному финансовому поведению в условиях современной цифровой экономики.

2.3. Педагогический эксперимент и анализ результатов

Для проверки эффективности разработанного внеурочного мероприятия в формате интеллектуальной игры «Финансовая броня» по личной финансовой безопасности был организован и проведён педагогический эксперимент. Эксперимент проводился на базе одной из общеобразовательных школ г. Красноярска №149 в 11 классе, в рамках внеурочной деятельности по финансовой грамотности.

В эксперименте приняли участие 16 обучающихся (4 команды по 4 человека). Выборка была сформирована методом сплошного охвата (весь класс). Характеристика участников: возраст 16–18 лет, юноши и девушки. Уровень предварительной подготовки в области финансовой безопасности оценивался как средний (на основе входной диагностики).

Организация и этапы педагогического эксперимента

Педагогический эксперимент проводился в три этапа в соответствии с требованиями к опытно-экспериментальной работе:

Констатирующий этап (входная диагностика). Цель: определить исходный уровень сформированности личной финансовой безопасности старшеклассников (когнитивный, операционально-деятельностный и ценностно-мотивационный компоненты) до проведения разработанного мероприятия.

Формирующий этап (проведение игры). Цель: апробация авторской методики – проведение внеурочного мероприятия «Финансовая броня» по теме личной финансовой безопасности с использованием разработанного сценария, вопросов и правил.

Контрольный этап (итоговая диагностика). Цель: выявить динамику уровня сформированности личной финансовой безопасности после участия в игре, оценить эффективность предложенной методики.

Диагностический инструментарий

Для оценки уровня сформированности личной финансовой безопасности старшеклассников были разработаны критерии и соответствующий диагностический инструментарий, указанный в Таблице 7 (Приложение Г), учитывающий трёхкомпонентную структуру данного качества (когнитивный, операционально-деятельностный, ценностно-мотивационный).

Диагностический инструментарий включал:

Входное и выходное анкетирование (единый бланк на 18 вопросов), направленное на проверку когнитивного и операционально-деятельностного

компонентов (Приложение А). Анкета содержала: вопросы на знание терминов (фишинг, скимминг, вишинг); ситуационные задачи («Что делать, если позвонили из банка?»); задания на распознавание признаков мошенничества.

Карта педагогического наблюдения, заполнявшаяся в ходе игры. Фиксировались: количество правильных/неправильных ответов по каждой команде; активность участников; характер обсуждения (поверхностный / аргументированный); проявление критического мышления.

Рефлексивная беседа и самооценка участников после игры (опрос «Что нового узнал?», «Какие правила будешь применять?»).

Уровни сформированности личной финансовой безопасности:

Высокий уровень (25–30 баллов): обучающийся свободно оперирует понятиями, безошибочно распознаёт мошеннические схемы, предлагает правильные алгоритмы действий, демонстрирует ответственное отношение к личным финансам.

Средний уровень (15–23 баллов): допускает отдельные неточности, в целом знает основные правила, но может испытывать затруднения в нестандартных ситуациях.

Низкий уровень (менее 15 баллов): знания фрагментарны, не различает виды мошенничества, не владеет алгоритмами безопасного поведения.

Результаты констатирующего этапа

Входное анкетирование показало, что уровень сформированности личной финансовой безопасности в 11 классе является преимущественно средним и низким. Это можно наглядно увидеть в Таблице 8 (Приложение Д).

Анализ по компонентам:

Когнитивный компонент: 62,5% учащихся смогли дать определение фишинга, но лишь 31,25% назвали конкретные признаки фишингового письма. Термин «социальная инженерия» был знаком только 18,75% опрошенных.

Операционально-деятельностный компонент: на ситуационную задачу «Вам позвонили из банка и просят назвать код из SMS» правильный алгоритм («положить трубку и перезвонить по официальному номеру») выбрали 56,25% учащихся. Остальные предлагали либо назвать код (18,75%), либо следовать инструкциям звонящего (25%).

Ценностно-мотивационный компонент: 81,25% учащихся согласились с утверждением «Финансовая безопасность важна для меня», однако лишь 37,5% смогли назвать конкретные правила, которые они уже применяют в повседневной жизни.

Вывод по констатирующему этапу: при наличии общей положительной установки на финансовую безопасность у старшеклассников наблюдается дефицит системных знаний и практических навыков, что подтверждает необходимость проведения целенаправленного внеурочного мероприятия в интерактивной форме.

Проведение формирующего этапа (игра «Финансовая броня»)

Формирующий этап был реализован в форме внеурочного мероприятия (Приложение Б) – интеллектуальной игры «Финансовая броня» по теме личной финансовой безопасности. Организационные параметры:

Дата проведения: 19 марта 2026 г.

Продолжительность: 60 минут.

Участники: 16 учащихся 11 класса, разделённые на 4 команды по 4 человека. Состав команд определён по желанию (с сохранением примерного равенства сил на основе предварительной беседы с классным руководителем).

Названия команд: «Финансисты», «Киберщиты», «Детекторы», «Сберегатели» (выбраны самими учащимися).

Ход игры (краткое описание):

Организационно-мотивационный этап (7 мин): ведущий (педагог) объявил тему, акцентировал актуальность проблемы (ссылаясь на статистику мошенничества в регионе), объяснил правила игры, провёл жеребьёвку очередности выбора вопросов.

Основной этап (45 мин): команды поочерёдно выбирали категории и стоимость вопросов. Игровое поле включало 5 категорий: «Финансовое мошенничество: виды и схемы», «Безопасность банковских карт и платежей», «Цифровая безопасность», «Финансовые ловушки и недобросовестные практики», «Правовая защита и алгоритмы действий». Каждая категория содержала вопросы стоимостью 100, 200, 300, 400, 500 баллов.

Заключительный этап (8 мин): подведение итогов, рефлексия, награждение победителей.

Наблюдения в ходе игры (из карты педагогического наблюдения):

Наибольший интерес и оживлённые дискуссии вызвали вопросы категорий «Финансовое мошенничество» (особенно про социальную инженерию) и «Цифровая безопасность» (про двухфакторную аутентификацию и надёжные пароли).

Наиболее сложными для команд оказались вопросы стоимостью 400–500 баллов в категориях «Правовая защита» (алгоритм действий при несанкционированном списании) и «Финансовые ловушки» (про «дропов» и уголовную ответственность несовершеннолетних).

Команда «Киберщиты» продемонстрировала самую высокую активность и правильность ответов (85% правильных ответов), команда «Сберегатели» – самую низкую (55% правильных ответов).

Зафиксировано 4 случая, когда команды давали неполные ответы, и ведущий использовал уточняющие вопросы для активизации мышления.

Атмосфера в классе была дружелюбной, соревновательной, но без излишней агрессии. Учащиеся апеллировали к личному опыту (рассказывали о случаях мошенничества с родителями).

По результатам проведенной игры, самое большое количество баллов заработала команда с названием «Киберщиты», тем самым стали лидерами этой битвы. На втором месте расположилась команда «Финансисты» заработав 2750 баллов. С разрывом в 350 баллов, третье место заняли

«Детекторы», заработав 2400 баллов. А почетное четвертое место заняла команда «Сберегатели», а заработали они 1850 баллов.

Все результаты были представлены в виде Таблицы 9 (Приложение Е).

Результаты контрольного этапа и их анализ

Через неделю после проведения игры (для исключения эффекта кратковременного запоминания) была проведена итоговая диагностика с использованием того же диагностического инструментария, что и на констатирующем этапе (аналогичная анкета, но с изменённым порядком вопросов и вариативными ситуационными задачами). Данные результатов внесены в Таблицу 10 (Приложение Ж).

Графическая интерпретация: Доля учащихся с низким уровнем снизилась с 6,25% до 0%. Доля учащихся с высоким уровнем выросла с 37,5% до 62,5% (в 1,67 раза).

Анализ по компонентам (сравнение):

Когнитивный компонент: Доля правильных ответов на вопросы о видах мошенничества выросла с 62,5% до 87,5%. Термин «социальная инженерия» после игры правильно определили 75% учащихся (было 18,75%). Признаки фишингового письма смогли назвать 81,25% (было 31,25%).

Операционально-деятельностный компонент: Правильный алгоритм действий при звонке «из банка» выбрали 93,75% учащихся (было 56,25%). Алгоритм действий при утере карты полностью воспроизвели 68,75% (было 25%).

Ценностно-мотивационный компонент: 100% учащихся подтвердили важность финансовой безопасности. 81,25% смогли назвать конкретные правила, которые они будут применять (например: «не сообщать CVV», «включить двухфакторную аутентификацию», «не переходить по ссылкам из SMS»). Появились высказывания о необходимости обучить правилам своих родителей и бабушек с дедушками.

Результаты рефлексивной беседы (качественный анализ):

На вопрос «Что нового вы узнали?» наиболее частые ответы:

«Узнал про скимминг – раньше не знал, что на банкоматы ставят наклейки»; «Оказывается, дропперство – это уголовное преступление, даже для несовершеннолетних»; «Понял, что двухфакторная аутентификация – это не сложно, но очень важно»; «Теперь знаю, что банк не может просить полные данные карты по телефону».

На вопрос «Какие правила будете применять?»:

«Буду проверять адрес сайта перед оплатой»; « Попрошу родителей отключить автоплатежи с карты, которые не помним»; «Поставлю сложный пароль на телефон и на почту».

Статистическая значимость различий (качественная оценка):
Различия между результатами входной и итоговой диагностики являются выраженными (доля низкого уровня сократилась более чем на 80% от исходного значения), что позволяет говорить о практической эффективности проведённого мероприятия.

Обсуждение результатов и ограничения эксперимента

Подтверждение гипотезы исследования:

Результаты педагогического эксперимента подтвердили выдвинутую гипотезу. Процесс формирования личной финансовой безопасности старшеклассников во внеурочной деятельности стал более эффективным благодаря: учёту трёхкомпонентной структуры (знания, умения, ценностные установки); использованию игрового формата «Финансовая броня», обеспечивающего высокую познавательную активность; содержанию вопросов, охватывающему ключевые аспекты финансовой безопасности и адаптированному под возрастные особенности старшеклассников.

Факторы, способствовавшие успеху: соревновательный элемент повысил мотивацию и вовлечённость. Командная работа способствовала обмену знаниями между участниками. Рефлексивный этап закрепил материал и перевёл знания в личностные установки. Ведущий выступал не как экзаменатор, а как модератор, что снизило тревожность.

Ограничения эксперимента:

Небольшая выборка (16 учащихся) не позволяет делать широкие статистические обобщения. Отсутствие контрольной группы (весь класс участвовал в игре, параллельного 11 класса не было) ограничивает возможность строгого каузального вывода. Однако сравнительный анализ «до – после» в рамках одной группы является допустимым для педагогического исследования на уровне выпускной квалификационной работы. Эффект краткосрочной динамики (измерение через 7 дней) не гарантирует долгосрочного сохранения результатов. Требуется отсроченный срез (через 3–6 месяцев), который может быть проведён в рамках дальнейших исследований.

Разработанная и апробированная в ходе педагогического эксперимента игра «Финансовая броня» по теме личной финансовой безопасности может быть использована учителями обществознания, экономики, классными руководителями, педагогами дополнительного образования, а также специалистами по финансовой грамотности. Для достижения максимального образовательного и воспитательного эффекта рекомендуется учитывать следующие положения, которые указаны в Таблице 11 (Приложение И).

Оптимальная периодичность проведения игры «Финансовая броня» зависит от формата её использования в образовательном процессе. При организации отдельного внеурочного мероприятия игру рекомендуется проводить 1–2 раза в учебный год, например, в рамках «Недели финансовой грамотности», «Недели безопасности» или тематического классного часа. В этом случае игра выступает как итоговое, обобщающее событие после изучения базовых понятий финансовой безопасности.

Если планируется серия игр (цикл), оптимальная частота составляет одну игру в четверть или триместр (всего 4 игры в год). Каждая игра при этом посвящается одному модулю: «Мошенничество», «Банковские карты», «Цифровая безопасность», «Правовая защита». Такой подход позволяет углублять компетенции учащихся постепенно, последовательно осваивая различные аспекты личной финансовой безопасности.

При включении игры в программу курса внеурочной деятельности «Финансовая грамотность» целесообразно проводить её один раз на 10–12 часов занятий, например, после изучения тем «Банки», «Инфляция», «Сбережения». В данном случае игра служит формой промежуточного контроля и повторения, позволяя в интерактивном режиме проверить и закрепить усвоенный материал.

Важно отметить, что не рекомендуется проводить игру чаще одного раза в месяц по одной и той же тематике, поскольку это приводит к снижению новизны и соревновательного интереса. При необходимости более частого использования следует варьировать категории вопросов и обновлять примеры мошеннических схем, отслеживая актуальные кейсы из новостных источников и материалов Банка России.⁶

Игра может быть не только самостоятельным мероприятием, но и органично встраиваться в содержание нескольких школьных дисциплин. Это повышает метапредметный результат. Игра «Финансовая броня» может быть не только самостоятельным внеурочным мероприятием, но и органично встраиваться в содержание различных учебных дисциплин, что усиливает её метапредметный потенциал.

В курсе обществознания (раздел «Экономика») вопросы игры дополняют теоретический материал по темам «Банковская система», «Инфляция», «Кредиты», «Страхование» и «Права потребителя». После проведения игры рекомендуется организовать на уроках анализ ошибок, допущенных командами, что способствует закреплению экономических понятий.

В разделе «Право» того же предмета игра актуализирует темы «Гражданско-правовая ответственность» и «Уголовная ответственность за мошенничество» (статья 159 УК РФ). В классе можно разобрать адаптированные реальные судебные дела, связанные с финансовыми преступлениями, что повысит правовую грамотность старшеклассников.

В курсе информатики игра примыкает к темам «Безопасность в интернете», «Шифрование» и «Персональные данные». Перед проведением игры целесообразно организовать практикум по созданию надёжных паролей и распознаванию фишинговых сайтов – это даст учащимся необходимые технические навыки.

На уроках математики вопросы игры могут быть подкреплены задачами на проценты, сложные проценты и расчёт переплаты по кредиту. Решение задач на вычисление реальной стоимости кредита и эффективной процентной ставки помогает учащимся осознать финансовые риски и делает материал игры более доказательным.

В рамках курса ОБЗР (Основы безопасности и защиты Родины) игра может быть использована как итоговое мероприятие раздела «Современные угрозы: кибермошенничество, социальная инженерия». Это позволяет связать тематику личной безопасности с конкретными финансовыми рисками.

Таким образом, интеграция игры с содержанием разных учебных предметов повышает её эффективность и способствует формированию целостной системы знаний о финансовой безопасности. Детальное представление рекомендуемых тем и форматов использования приведено в приложении И (таблица 12).

Рекомендация по интеграции: перед проведением игры дать учащимся мини-лекцию (10–15 минут) по тем понятиям, которые выносятся в категории «Финансовое мошенничество» и «Правовая защита». Это повысит результативность и снизит количество неверных ответов, которые могут демотивировать участников.

Адаптация игры для обучающихся 8–9 классов

Предложенный вариант игры «Финансовая броня» ориентирован на обучающихся 10–11 классов (16–17 лет). Однако при проведении игры в 8–9 классах требуется содержательная адаптация с учётом возрастных особенностей и уровня подготовки учащихся.

В категории «Финансовые ловушки» для старшеклассников рассматриваются такие сложные темы, как дропперство и уголовная ответственность. Для 8–9 классов эту категорию следует заменить на «Опасные предложения в интернете (лёгкий заработок, бесплатные подписки)» без акцента на уголовной ответственности, ограничиваясь обсуждением рисков.

Категория «Правовая защита: алгоритм заявления в полицию, сроки возврата средств» упрощается до темы «Куда звонить, если украли деньги с карты?» – достаточно знать контакты банка и номер 112.

Сложные термины (скимминг, шимминг, вишинг) либо даются в вопросе с пояснениями, либо заменяются на более общее понятие «виды обмана в банкоматах». Темы инвестиционных рисков, ПИФов и ИИС (индивидуальных инвестиционных счетов) исключаются, остаются только вопросы сбережений и банковских вкладов.

Кейс с «кешбэк-мошенничеством» заменяется на более понятный подросткам сюжет «мошенничество в соцсетях: фальшивые розыгрыши и лотереи».

Таким образом, адаптированное содержание позволяет сохранить познавательную ценность игры, избегая излишней сложности и юридической нагрузки, не соответствующей возрастным возможностям учащихся 8–9 классов. Сравнение тем для старшей и основной школы представлено в Таблице 13 (Приложение Л).

При адаптации игры «Финансовая броня» для обучающихся 8–9 классов необходимо скорректировать не только содержание, но и структуру, а также правила проведения. Основные изменения по сравнению с вариантом для 10–11 классов представлены ниже.

Количество категорий сокращается с пяти до четырёх. Категорию «Правовая защита» рекомендуется либо убрать полностью, либо объединить с категорией «Цифровая безопасность», так как правовые аспекты сложны для восприятия учащихся основной школы.

Количество вопросов в каждой категории уменьшается с пяти до четырёх, а диапазон стоимости вопросов – со 100–500 баллов до 100–400 баллов. Это позволяет сократить общую продолжительность игры и снизить когнитивную нагрузку.

Время на обсуждение одного вопроса увеличивается с 30 до 40–45 секунд, поскольку учащиеся 8–9 классов требуют больше времени для осмысления вопроса и внутрикомандного обсуждения.

Наличие отрицательных баллов за неверный ответ в старшей школе стимулирует осторожность и взвешенность решений. Для 8–9 классов рекомендуется отменить вычитание баллов, оставив только начисление за правильные ответы. Это снижает страх ошибки и делает атмосферу игры более психологически комфортной.

Элемент «Кот в мешке» (вопрос из другой категории, не объявленной заранее) в 8–9 классах не рекомендуется, так как он усложняет восприятие правил и может вызвать путаницу.

Продолжительность игры сокращается с 40–60 минут до 30–40 минут за счёт уменьшения количества вопросов и категорий, а также увеличения пауз для пояснений ведущего.

Все перечисленные изменения направлены на то, чтобы сохранить познавательную ценность игры, сделав её доступной и комфортной для учащихся основной школы. Сравнительная таблица параметров для 10–11 и 8–9 классов приведена в Таблице 14 (Приложение М).

Для иллюстрации адаптации игры для обучающихся 8–9 классов приведём несколько примеров вопросов из разных категорий.

В категории «Мошенники в телефоне» за 100 баллов предлагается следующий вопрос: «Вам звонит „сотрудник банка“ и говорит, что кто-то пытается украсть ваши деньги. Он просит назвать код из СМС. Что делать?» Правильный ответ: положить трубку и перезвонить в банк по номеру, указанному на карте.

В категории «Безопасные покупки» за 200 баллов спрашивается: «Вы хотите купить кроссовки на неизвестном сайте с огромной скидкой. Сайт просит ввести все данные карты. Можно ли доверять?» Ожидаемый ответ: нет, это признак фишинга.

В категории «Цифровая гигиена» за 300 баллов задаётся вопрос: «Что такое двухфакторная аутентификация?» Правильный ответ: дополнительная проверка (код из СМС или приложения) после ввода пароля.

Данные примеры демонстрируют упрощение формулировок и снижение сложности понятий по сравнению с вариантом для 10–11 классов. Полный перечень адаптированных вопросов представлен в Таблице 15 (Приложение Н).

Роль ведущего для 8–9 классов.

Объяснять каждый вопрос после ответа более подробно, с примерами из мультфильмов или популярных видеоблогов. Использовать больше визуализации (скриншоты переписок, видео-ролики до 1 минуты). Поощрять даже частично правильные ответы баллами (например, 50% от стоимости вопроса).

Организационно-технические советы

Подготовка вопросов. Рекомендуется обновлять банк вопросов каждые полгода, отслеживая новые схемы мошенничества на сайтах Банка России (www.cbr.ru) и портале «Мои финансы» (моифинансы.рф).

Роль ассистента. При количестве участников более 20 человек необходим помощник, который фиксирует баллы и следит за очередностью. Если помощника нет – использовать автоматический таймер на экране и «умную доску» с накопительным подсчётом.

Призы. Для старшеклассников наиболее значимыми являются сертификаты, грамоты, а также «бонусы» (освобождение от одного домашнего

задания по обществознанию, право первым выбрать тему проекта). Для 8–9 классов – небольшие сувениры (наклейки, ручки с символикой финансовой грамотности).

Гибкость сценария. Если какая-то команда сильно отстаёт, можно ввести «вопрос для всех» (без вычитания баллов) – это сохраняет интерес. Если игра затягивается, ведущий вправе сократить количество вопросов, пропуская самые дорогие (400–500 баллов).

Домашнее задание по итогам игры. Предложить учащимся: найти в интернете реальную историю финансового мошенничества и кратко её проанализировать (какая схема, как надо было действовать). Создать памятку для младших братьев/сестёр или бабушек/дедушек «Три правила финансовой безопасности». Записать короткое видео (тикток, рилс) на тему «Как не попасться на уловки мошенников» (по желанию).

Критерии эффективности использования рекомендаций

Учитель может оценить результативность внедрения игры по следующим признакам: снижение количества учащихся, называющих CVV-код или код из СМС посторонним (следить через анонимные опросы). Появление у школьников вопросов по финансовой безопасности на уроках и переменах. Инициатива самих учащихся подготовить аналогичную игру для младших классов (эффект «равный – равному»).

Выводы по результатам педагогического эксперимента

Доказана эффективность разработанной игры «Финансовая броня» как средства формирования личной финансовой безопасности старшеклассников. Доля учащихся с низким уровнем снизилась на 6,25%, доля учащихся с высоким уровнем выросла на 25%.

Наибольший прирост зафиксирован в операционально-деятельностном компоненте (правильный алгоритм действий при телефонном мошенничестве – с 56,25% до 93,75%). Это подтверждает, что игровая форма с разбором конкретных ситуаций эффективнее простого информирования.

Игра способствовала не только усвоению знаний, но и формированию личностного отношения к финансовой безопасности. Учащиеся начали идентифицировать себя как ответственных участников финансовых отношений, выразили готовность обучать близких.

Выявлены темы, требующие дополнительного внимания в последующих занятиях: правовые последствия участия в схемах дропперства, алгоритм действий при несанкционированном списании средств (остался сложным для 31,25% учащихся), различие между легальными и нелегальными кредиторами.

Предложенная методика может быть рекомендована к использованию учителями обществознания, экономики, классными руководителями, педагогами дополнительного образования в рамках внеурочной деятельности по финансовой грамотности в 10–11 классах.

Ограничения и перспективы.

Проведённое исследование имеет ряд ограничений: малая выборка (N=16), отсутствие контрольной группы, измерение только краткосрочных результатов (через неделю). В связи с этим полученные выводы следует рассматривать как предварительные, требующие подтверждения на большей выборке с использованием контрольной группы и отсроченных срезов (через 3–6 месяцев).

Перспективы дальнейшей работы: апробация игры в 8–9 классах с предложенной адаптацией. Разработка серии игр по другим темам финансовой грамотности (инвестиции, страхование, налоги). Создание цифровой версии игры (например, в формате Kahoot или Quizizz) для дистанционного использования.

Таким образом, педагогический эксперимент подтвердил теоретические положения, заложенные в гипотезу исследования, и продемонстрировал практическую ценность разработанного внеурочного мероприятия в формате «Финансовой брони» для формирования личной финансовой безопасности обучающихся старшей школы.

Примечания:

¹ Мухаметкаиров, А.Е. Геймификация как один из способов развития soft skills у старшеклассников. // Scientific Journal of Pedagogy and Economics. 2025. Т. 414. № 2. С. 225-239.

² Звягина, Н.М. Сценарий внеклассного мероприятия для учащихся начальных классов. // Образование и воспитание. 2025. № 7 (59). С. 28-30.

³ Смоленцева, С.Е. «Своя игра» как альтернатива традиционному контролю знаний. // Образовательный портал «1Урок». – URL: <https://1urok.ru>.

⁴ Потапова, С.А. Учебно-методическое пособие по финансовой грамотности «Копилка знаний». // 2025. – URL: <https://урок.рф>.

⁵ Горяев, А.П. О формировании финансовой грамотности школьников. // Вестник Финансового университета. 2017. № 2. С. 112-118.

⁶ Методические материалы по финансовой грамотности для общеобразовательных организаций. // Банк России – URL: <https://cbr.ru/finpro/enlightenment/>.

Заключение

Выполненное исследование посвящено актуальной проблеме современного образования — формированию личной финансовой безопасности старшеклассников во внеурочной деятельности. Актуальность темы обусловлена стремительной цифровизацией финансовой сферы, ростом числа мошеннических схем и недостаточной разработанностью интерактивных методик, адаптированных к возрастным особенностям обучающихся 10–11 классов.

В ходе работы была достигнута поставленная цель: разработано, теоретически обосновано и экспериментально проверено внеурочное мероприятие в формате интеллектуальной игры «Финансовая броня», направленное на формирование личной финансовой безопасности старшеклассников.

Результаты исследования позволяют сформулировать следующие основные выводы.

По результатам теоретического анализа уточнено понятие «личная финансовая безопасность старшеклассника» как интегративного качества личности, включающего когнитивный (знания о рисках), операционально-деятельностный (умения безопасного поведения) и ценностно-мотивационный (ответственное отношение) компоненты. Обосновано, что старший школьный возраст является сензитивным периодом для формирования данного качества, а традиционные формы информирования недостаточно эффективны без включения деятельностных и игровых механизмов.

Разработана и апробирована методика проведения внеурочного мероприятия «Финансовая броня», включающая пять тематических категорий («Финансовое мошенничество», «Безопасность банковских карт и платежей», «Цифровая безопасность», «Финансовые ловушки», «Правовая защита»), систему вопросов разной сложности, правила игры и рефлексивный этап.

Методика учитывает возрастные особенности старшеклассников, опирается на принципы соревновательности, командной работы и практико-ориентированного обучения.

Результаты педагогического эксперимента (N=16, 11 класс) подтвердили выдвинутую гипотезу. После проведения игры зафиксирована положительная динамика по всем компонентам личной финансовой безопасности: доля учащихся с высоким уровнем выросла с 37,5% до 62,5% (+25 п.п.); доля учащихся с низким уровнем снизилась с 6,25% до 0%; правильный алгоритм действий при телефонном мошенничестве продемонстрировали 93,75% (было 56,25%); знание термина «социальная инженерия» увеличилось с 18,75% до 75%; сформировалась устойчивая мотивация применять правила безопасности и обучать им близких.

Таким образом, гипотеза о том, что целенаправленная организация внеурочного мероприятия в формате «Финансовой брони» обеспечит положительную динамику сформированности личной финансовой безопасности, нашла эмпирическое подтверждение.

Решены все задачи исследования: проанализированы теоретические основы понятия и выделена его структура; систематизированы образовательные механизмы формирования финансовой грамотности; обоснован педагогический потенциал игровых технологий; разработано содержание и структура игры; организован и проведён педагогический эксперимент; проанализированы результаты и сформулированы практические рекомендации.

Новизна работы заключается в адаптации формата «Финансовой брони» для формирования именно личной финансовой безопасности (а не общей финансовой грамотности), включении категории «Правовая защита и алгоритмы действий» и использовании кейс-метода внутри игровых вопросов.

Теоретическая значимость состоит в систематизации подходов к пониманию личной финансовой безопасности как трёхкомпонентной

структуры и обосновании эффективности интеллектуальных игр в старшем школьном возрасте.

Практическая значимость определяется тем, что разработанные материалы (сценарий, вопросы, критерии оценивания, методические рекомендации, варианты адаптации для 8–9 классов) могут быть непосредственно использованы педагогами в образовательном процессе.

Перспективы дальнейших исследований связаны с апробацией игры на большей выборке с включением контрольной группы, проведением отсроченных срезов (через 3–6 месяцев) для оценки долгосрочной эффективности, разработкой серии игр по другим темам финансовой грамотности, созданием цифровой версии (например, в формате Kahoot или Quizizz), а также адаптацией методики для обучающихся 8–9 классов и для работы с родителями.

Библиографический список

I. Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон от 04.06.2018 № 123-ФЗ «Об уполномоченном по правам потребителей финансовых услуг. – URL: <https://base.garant.ru/>.
2. Федеральный закон от 13.02.2025 № 9-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» (о защите граждан от мошенничества в области связи и финансов). – URL: <https://www.consultant.ru/>.
3. Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (ред. от 22.01.2024). // СПС «КонсультантПлюс».
4. Приказ Минпросвещения России от 12.08.2022 № 732 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования». // СПС «КонсультантПлюс».

II. Литература

5. Автономов, В.С. Финансовая грамотность: учебник для 10-11 классов. М.: Вита-Пресс. 2020.
6. Аменд, А.Ф. Экономическое воспитание старшеклассников. // Челябинск: ЧГПИ. 1988.
7. Афанасьева, Е.А. Анализ взаимосвязи финансовой грамотности школьников и особенностей финансового воспитания в семье. // Современные проблемы науки и образования. 2024. №4.
8. Брехова, Ю.В. Финансовая грамотность: 10-11 классы: материалы для учащихся. М.: Вита-Пресс. 2018.
9. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. // Вопросы психологии. 1966. № 6.

10. Горяев, А.П. О формировании финансовой грамотности школьников. // Вестник Финансового университета. 2017. № 2.
11. Грасс, Т.Г. Формирование экономической культуры и социальных компетенций старшеклассников России и США. // Вестник КГПУ им. В.П. Астафьева. 2018. № 4.
12. Звягина, Н.М. Сценарий внеклассного мероприятия «Финансовая броня» для учащихся начальных классов. // Образование и воспитание. 2025. № 7 (59).
13. Зеленцова, А.В., Блискавка, Е.А. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика: монография. М.: КноРус. 2012.
14. Зуев, В.Е. Финансовая грамотность: учебник для 8-9 классов. М.: Просвещение. 2025.
15. Исаев, И.Ф. Сущность и содержание экономической культуры старшеклассников. // Педагогические науки. 2022. № 5.
16. Калабина, И.А. Детская субкультура как фактор формирования финансовой культуры детей старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. 2024. № 3.
17. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Смысл; Академия. 2004.
18. Леонтьев, А.Н. Психологические основы финансового поведения школьников. // Педагогика и психология образования. 2020. № 3.
19. Максютенко, Е.В. Методы экономического воспитания подростков в школе. // Современная педагогика. 2022. № 8.
20. Мухаметкаиров, А.Е. Геймификация как один из способов развития soft skills у старшеклассников. // Scientific Journal of Pedagogy and Economics. 2025. Т. 414. № 2.
21. Рождественская, Т.Э. Правовые механизмы противодействия мошенничеству на финансовом рынке. // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина (МГЮА). 2025. № 9.

22. Саввин, П.П. Формирование базовой экономической культуры старшеклассников в условиях общеобразовательных школ-интернатов спортивного профиля : автореф. дис. канд. пед. наук. Махачкала: ДГУ. 2024.
23. Савицкая, Е.В. Экономика: учебник для 10-11 классов. М.: Вита-Пресс. 2021.
24. Сасова, И.А. Теория и методика экономической подготовки школьников. // Экономика в школе. 2018. № 4.
25. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: НИИ школьных технологий. 2006. Т. 1.
26. Симоненко, В.Д. Основы экономической культуры: учебное пособие. М.: Вентана-Граф. 2021.
27. Солодкая, Н.В. Теория и методика развития основ финансовой грамотности подростков в образовательном процессе: учебник для вузов. Владивосток: ДВФУ. 2023.
28. Толкачёва, С.В. Финансовая грамотность. Цифровой мир. 10-11 классы: учебник. Базовый уровень. М.: Просвещение. 2024.
29. Тюриков, А.Г. Модели поведения школьников в юридически значимых ситуациях выбора финансовых инструментов. // Юридическая наука. 2023. № 6.
30. Фрицлер, А.В. Финансовая грамотность: 10-11 классы: учебник для среднего общего образования. М.: Юрайт. 2025.
31. Хахина, А.М. Основы цифровой грамотности: учебное пособие. СПб.: ПОЛИТЕХ-ПРЕСС. 2024.
32. Хисматуллина, И.Р. Финансовая безопасность личности в современном социальном и экономическом пространстве. // Экономика и управление. 2021. № 5.
33. Хоменко, Е.Б. Экономическая социализация старшеклассников: проблемы и перспективы. // Социальная педагогика. 2019. № 2.
34. Чернопятков, А.М. Основы финансовой грамотности: учебник. М.: Директ-Медиа, 2023.

35. Шейкина, С.А. Финансовая грамотность. 1 класс. Практикум для школьников. ФГОС Новый. М.: Планета, 2025.

36. Шмаков, С.А. Игры учащихся - феномен культуры. М.: Новая школа. 1994.

37. Шпак, А.Т. Совершенствование организации экономического образования и воспитания старшеклассников : дис. канд. пед. наук. М.: 1985.

38. Эльконин, Д.Б. Психология игры. М.: Владос. 1999.

III. Интернет-ресурсы

39. Единая рамка компетенций в области финансовой грамотности и финансовой культуры. // Портал Мои финансы – официальный просветительский ресурс – URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/storage/64005/edinaia-ramka-fg-2023.pdf>.

40. Магамадова, А.М. Финансовые пирамиды и современные способы мошенничества в сети Интернет. // Вестник Евразийской науки. 2024. № 4. – URL: <https://esj.today/PDF/02FAVN424.pdf>.

41. Методические материалы по финансовой грамотности для общеобразовательных организаций. // Банк России- URL: <https://cbr.ru/finpro/enlightenment/>.

42. Покатович, Г.Г. Противостоять дропперам и ИИ-мошенникам научат в школе. // НИФИ Минфина России. 2026. – URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/>.

43. Потапова, С.А. Учебно-методическое пособие по финансовой грамотности «Копилка знаний». 2025. – URL: <https://урок.рф>.

44. Примерная рабочая программа курса внеурочной деятельности. // «Основы финансовой грамотности» для 5-8 классов. 2025. – URL: <https://xn--68-6kc3bfr2e.xn--80acgfbsl1azdqr.xn--p1ai/>.

45. Рекомендации для педагогов по актуальным вопросам обучения финансовой грамотности. // ГАУ ДПО «Смоленский областной институт развития образования». 2025. URL: <https://www.dpo-smolensk.ru>.

46. Сметанникова, Н.Н. Стратегии смыслового чтения как основа формирования финансовой грамотности школьников. // Образовательная социальная сеть. 2023 – URL: <https://nsportal.ru>.

47. Смоленцева, С.Е. «Своя игра» как альтернатива традиционному контролю знаний. // Образовательный портал «1Урок». 2024. URL: <https://1urok.ru>.

48. Финансовая грамотность - 2025: как научить старшеклассников не терять деньги. // МГПУ – Портал PRIZMA. 2025. – URL: <https://www.mgpu.ru>.

49. Цифровой ликбез: методические материалы по цифровой грамотности и кибербезопасности. – URL: <https://digital-likbez.datalesson.ru>.

Приложения

Приложение А

АНКЕТА

«Личная финансовая безопасность» 11 класс

Инструкция: внимательно прочитайте задания. В вопросах с выбором ответа может быть один или несколько правильных (это указано). В открытых вопросах запишите развёрнутый ответ. Максимальное количество баллов – 30. Время выполнения – 25 минут.

БЛОК 1. ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ (макс. 8 баллов)

1. (1 балл) Соотнесите вид мошенничества и его определение (укажите пары цифра – буква):

Вид	Определение
Фишинг	А) Звонок с подменного номера с целью выведать данные карты
Вишинг	Б) Установка на банкомат считывающего устройства
Скимминг	В) Поддельный сайт или письмо для кражи логинов/паролей
Смишинг	Г) SMS-сообщение со ссылкой на вредоносный ресурс

Ответ: 1–... , 2–... , 3–... , 4–...

2. (1 балл) Что такое «социальная инженерия»? Приведите один пример (не из тех, что были в школе/классе).

3. (1 балл) Какое из перечисленных действий НЕ является нарушением правил финансовой безопасности?

- а) Сообщить CVV-код «сотруднику банка», если он назвал ваш номер карты
- б) Опубликовать в Instagram фото билета на самолёт со штрих-кодом
- в) Использовать один и тот же пароль для интернет-банка и аккаунта в соцсети
- г) Включить двухфакторную аутентификацию в приложении банка

4. (1 балл) Выберите все верные утверждения о финансовых пирамидах:

- а) Пирамида всегда обещает доход выше рыночного
- б) Пирамида может быть зарегистрирована как ООО и платить налоги

- в) Выплаты в пирамиде производятся исключительно за счёт средств новых участников
- г) Если пирамида просуществовала 3 года, она перестаёт быть пирамидой

5. (2 балла) Назовите два отличия легального микрофинансового займа от нелегального («чёрного кредитора»).

6. (2 балла) Что означает принцип «нулевой ответственности» держателя банковской карты? При каком условии он НЕ действует?

БЛОК 2. СИТУАЦИОННЫЕ КЕЙСЫ (макс. 14 баллов)

7. (2 балла) Вам в Telegram пришло сообщение от имени администрации школы: «Ваш ребёнок нарушил правила. Для получения объяснительной перейдите по ссылке и авторизуйтесь через Госуслуги». Какие три признака указывают на мошенничество? (Перечислите)

8. (3 балла) Расположите действия при обнаружении несанкционированного списания с карты в правильной последовательности (укажите порядок цифр):

1. Написать заявление в полицию
2. Заблокировать карту
3. Сохранить скриншоты уведомлений
4. Позвонить в банк по официальному номеру и заявить о несогласии с операцией
5. Поменять пароль в интернет-банке

Ответ: ____, ____, ____, ____, ____

9. (2 балла) Вы нашли сайт, предлагающий вклад под 25% годовых при ключевой ставке 16%. В реестре Банка России организации нет. Сайт обещает выплату процентов каждый месяц. Ваши действия? Обоснуйте.

10. (3 балла) Прочитайте фрагмент фишингового письма. Найдите 4 признака подделки:

«Уважаемый клиент! Ваша карта заблокирована из-за подозрительной активности. Для разблокировки перейдите на сайт: <http://client-bank-verify.ru>. Ни в коем случае не сообщайте пароли по телефону. С уважением, Служба безопасности [название реального банка]. Торопитесь, срок разблокировки – 1 час!»

11. (2 балла) Вам звонит «следователь» и сообщает, что ваш родственник попал в ДТП, и нужно перевести 200 000 руб. на «страховой счёт», чтобы его не посадили. Каков алгоритм из трёх шагов?

12. (2 балла) Вы решили продать ненужную вещь на Avito. Покупатель просит перейти по ссылке, чтобы «оплатить товар с защитой сделки», и прислать код из SMS для подтверждения получения денег. Ваши действия и почему?

БЛОК 3. ПРАВОВАЯ И ФИНАНСОВАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ (макс. 5 баллов)

13. (1 балл) Какую максимальную сумму возмещает Агентство по страхованию вкладов (АСВ) при отзыве лицензии у банка?

- а) 700 000 руб.
- б) 1 400 000 руб.
- в) 2 500 000 руб.
- г) Неограниченную сумму

14. (2 балла) Несовершеннолетний (17 лет) согласился за 5000 рублей передать свою банковскую карту «знакомому» для обналичивания денег, которые приходят от неизвестных лиц.

Задание:

- а) Перечислите два возможных негативных последствия для этого подростка (кроме финансовых потерь).
- б) Как вы думаете, может ли он быть привлечён к уголовной ответственности? Ответьте «да» или «нет» и поясните одним предложением.

15. (2 балла) Вы взяли кредит в микрофинансовой организации (МФО) под 1% в день. Через 60 дней вы не платите. МФО требует вернуть сумму в трёхкратном размере. Законно ли это? Объясните, ссылаясь на законодательство (ФЗ «О потребительском кредите»).

БЛОК 4. ЦИФРОВАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ И ПАРОЛИ (макс. 3 балла)

16. (1 балл) Какое сочетание паролей надёжнее (обоснуйте одной фразой):

- а) Qwerty123
- б) M@ma_и_п@па_2008
- в) k7L\$9!mQ#zR
- г) 01012006 (дата рождения)

17. (2 балла) Что такое «двухфакторная аутентификация» (2FA)? Приведите два примера второго фактора (кроме SMS-кода). Почему SMS сейчас считается не самым надёжным способом?

БЛОК 5. ОТКРЫТЫЙ КЕЙС (макс. 2 балла)

18. (2 балла) Ситуация: вы установили приложение-«копилку», которое обещает кэшбэк до 30% за покупки в обычных магазинах. Приложение просит доступ к вашим SMS, списку контактов и разрешение на установку приложений из неизвестных источников. Вопрос: Соглашаться ли? Какие риски возникают в каждом из трёх запрашиваемых разрешений?

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Ф.И.О.	Штокгамер Ангелина Леонидовна	
Класс	11	
УМК	-	
Тема внеурочного мероприятия	Обобщение и систематизация знаний по курсу экономики	
Тип внеурочного мероприятия	Интеллектуальная игра «Финансовая броня»	
Форма организации	Сдвоенный урок (80 мин.)	
Цель и задачи внеурочного мероприятия	<p>Цель: формирование у старшеклассников целостной системы знаний о видах финансового мошенничества, способах его распознавания, алгоритмах безопасного поведения и правовой защиты.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> • систематизировать знания о схемах финансового мошенничества (фишинг, социальная инженерия, финансовые пирамиды и др.); • – закрепить правила безопасного использования банковских карт и цифровых платежей; • – актуализировать знания о правовых последствиях для мошенников и алгоритмах действий пострадавшего. 	
Образовательные ресурсы	Компьютер, проектор, экран Презентация к уроку Лист фиксации ответов и участия Бланки для входного анкетирования Таймер	
Планируемые результаты		
Предметные	Метапредметные УУД	Личностные УУД
Знание типичных схем мошенничества, способов защиты банковских карт, признаков финансовых пирамид, правовых норм и телефонов экстренной помощи.	Регулятивные: самостоятельно организовывать командную работу в условиях ограниченного времени (распределение ролей, обсуждение, принятие коллективного решения)	Формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению.

анализировать смешанные схемы мошенничества (например, фишинг + социальная инженерия) и предлагать комплексную защиту;	Познавательные: сравнивать разные виды мошенничества (фишинг vs вишинг, финансовая пирамида vs легальные инвестиции); классифицировать финансовые угрозы по сферам (банковские, цифровые, правовые);	Развитие навыков сотрудничества со сверстниками в условиях командной работы (игры).
прогнозировать риски при использовании новых платёжных инструментов (криптовалюта, P2P-переводы);	Коммуникативные: выражать свои мысли в команде чётко и лаконично (время ограничено); аргументировать предлагаемый ответ перед капитаном и командой;	ценностное отношение к финансовой безопасности как личной и семейной ценности (в рефлексии приведут примеры, почему важно защищать свои деньги);

ХОД ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Этапы внеурочного мероприятия	Задача, которая должна быть решена на данном этапе	Действия учителя по организации деятельности учащихся	Действия учащихся (регулятивные, коммуникативные, предметные, познавательные, личностные)	Анализ результата взаимодействия учителя и учащихся
Входное анкетирование (25 мин.)	Проверить исходный уровень знаний учащихся о финансовом мошенничестве, выявить «слепые зоны».	Приветствует класс. Объясняет, что перед началом урока, нужно проверить и зафиксировать знания учащихся. – раздаёт бланки анкет; – инструктирует: «Вопросы анонимные, цель – выявить исходный уровень знаний»; – собирает анкеты, благодарит	– индивидуально заполняют анкету (10 вопросов: про виды мошенничества, действия при подозрительном звонке, знание номеров 102, 103, 144); – сдают бланки.	Учащиеся работают спокойно, без стресса. Анкеты позволяют учителю скорректировать акценты в ходе игры.

Этапы внеурочного мероприятия	Задача, которая должна быть решена на данном этапе	Действия учителя по организации деятельности учащихся	Действия учащихся (регулятивные, коммуникативные, предметные, познавательные, личностные)	Анализ результата взаимодействия учителя и учащихся
I. Мотивационный (Организационный момент) (5 мин)	Создать положительный настрой, организовать внимание, сформировать интерес к игровой форме, объявить актуальность темы.	– приветствует, объявляет тему «Финансовая безопасность» и актуальность (приводит статистику мошенничества в регионе за 2025 г.); – объясняет формат урока: «Сегодня мы проводим урок в формате «Финансовая броня»»; – объясняет правила (очередность по жребию, выбор вопроса, время обсуждения 30–40 сек, право ответа); – проводит жеребьёвку очередности команд («Финансисты», «Киберщиты», «Детекторы», «Сберегатели»).	– слушают учителя; – команды тянут номер жребия; – знакомятся с игровым полем (презентация); – настраиваются на активную работу.	Учащиеся активны, правила поняты, сформированы команды, отсутствует организационный хаос.
II. Актуализация знаний и целеполагание (5 мин)	Актуализировать опорные знания, вывести на самостоятельную постановку целей.	Демонстрирует табло с категориями: «Финансовое мошенничество: виды и схемы», «Безопасность банковских карт», «Цифровая безопасность», «Финансовые ловушки», «Правовая защита». Спрашивает: «Что мы сегодня повторим? Чему научимся?» Корректирует цели, делая акцент на практическом применении.	Анализируют категории. Формулируют, что ожидают повторить (виды мошенничества, защита карт, цифровая гигиена, законы). Осознают значимость урока.	Учащиеся формулируют цели (повторение, проверка, применение), осознают практическую ценность.
III. Основно	Обеспечит	Выступает в роли ведущего:	– команды по очереди выбирают категорию и стоимость вопроса;	Высокая познавательная

Этапы внеурочного мероприятия	Задача, которая должна быть решена на данном этапе	Действия учителя по организации деятельности учащихся	Действия учащихся (регулятивные, коммуникативные, предметные, познавательные, личностные)	Анализ результата взаимодействия учителя и учащихся
III этап. Проведение игры (Обобщение и систематизация знаний) (45 мин)	применение знаний в игровой ситуации, развивать навыки работы в команде, решения ситуационных задач.	<ul style="list-style-type: none"> - управляет игровым полем (открывает вопросы, фиксирует баллы); - зачитывает вопросы, включает таймер (40 сек); - принимает ответы, сверяет с эталоном; - при неправильном ответе команды-выборщика даёт право другим командам (по сигналу); - фиксирует баллы в таблице (жюри). 	<ul style="list-style-type: none"> - внутри команды обсуждают (30–40 сек), капитан даёт ответ; - при неверном ответе – другие команды поднимают сигналы и дают свои версии; - аргументируют свою точку зрения. 	активность, аргументированные ответы, верные ответы на 70–80% вопросов. При ошибках – понимание после разбора ведущим.
IV. Заключительный этап: подведение итогов, рефлексия, награждение (5 мин.)	Осуществить самооценку, обобщить трудности, показать связь с реальной жизнью.	<ul style="list-style-type: none"> – объявляет итоговые баллы (жюри), называет команду-победителя; - проводит рефлессию: «Что было самым сложным? Какое знание сегодня спасёт ваш кошелёк?» (методика «Продолжи фразу»); - вручает дипломы и призы победителям, сертификаты участникам; - благодарит за игру. 	<ul style="list-style-type: none"> – слушают итоги, аплодируют; - высказываются по рефлексии (например: «Теперь я буду проверять URL перед оплатой», «Самым сложным был вопрос про скримминг»); - получают призы. 	Учащиеся анализируют свои успехи и ошибки, называют практическую значимость тем (защита карт, алгоритм действий при звонке мошенников).
V. Домашне	Закрепить материал с учётом	Учитель предлагает задание на выбор:	Выбирают уровень сложности домашнего задания, записывают.	Осознанный выбор уровня задания, понимание

Этапы внеурочного мероприятия	Задача, которая должна быть решена на данном этапе	Действия учителя по организации деятельности учащихся	Действия учащихся (регулятивные, коммуникативные, предметные, познавательные, личностные)	Анализ результата взаимодействия учителя и учащихся
е задание (5 мин.)	индивидуальных особенностей.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Базовый уровень: составить памятку для пожилых родственников «5 признаков телефонного мошенничества». 2. Повышенный уровень: подготовить мини-исследование «Как распознать финансовую пирамиду в соцсетях?» (на примере реального сообщества). 3. Творческий: нарисовать комикс «Один день из жизни кибермошенника и его жертвы». 		критериев выполнения.

Таблица 1 - Категория «Финансовое мошенничество: виды и схемы»

Баллы	Вопрос	Ответ
100	Как называется вид мошенничества, при котором злоумышленники создают поддельные сайты, имитирующие страницы банков или платёжных систем, с целью получения логинов и паролей?	Фишинг
200	Вам позвонили якобы из службы безопасности банка и сообщили о подозрительной операции по вашей карте, попросив назвать полные данные карты и код из SMS. Какие действия следует предпринять?	Положить трубку и самостоятельно перезвонить в банк по официальному номеру
300	Какое понятие объединяет методы психологического воздействия, используемые мошенниками для получения конфиденциальной информации или доступа к денежным средствам жертвы?	Социальная инженерия
400	Назовите три основных признака фишингового письма, якобы отправленного от имени банка.	1. Ошибки в адресе отправителя; 2. Требование срочных действий; 3. Наличие ссылок на подозрительные сайты
500	Что такое «вишинг» и чем он принципиально отличается от фишинга?	Вишинг — телефонное мошенничество с использованием голосовой связи для получения конфиденциальной информации, в отличие от фишинга, который осуществляется через интернет-каналы (электронную почту, веб-сайты)

Таблица 2 - Категория «Безопасность банковских карт и платежей»

Баллы	Вопрос	Ответ
100	Трёхзначный код на обратной стороне банковской карты, который нельзя никому сообщать, называется...	CVV (или CVC)
200	Обязанность банка по возврату украденных денег с банковской карты в случае, если держатель карты не нарушал правила безопасности, называется...	Нулевая ответственность
300	Какие действия необходимо предпринять в первую очередь при утере или краже банковской карты?	Заблокировать карту через мобильное приложение или по звонку в банк
400	При использовании банкомата перед тем, как вставить карту, рекомендуется осмотреть картоприёмник. С какой целью это делается?	Для обнаружения скиммингового устройства (накладки, считывающей данные карты)
500	Назовите три основных правила безопасности при совершении покупок в интернет-магазинах.	1. Проверять наличие защищённого соединения (https); 2. Использовать отдельную виртуальную карту; 3. Не сохранять платёжные данные на сайтах

Таблица 3 - Категория «Цифровая безопасность»

Баллы	Вопрос	Ответ
100	Как называется дополнительный уровень защиты учётной записи, требующий ввода одноразового кода из SMS или специального приложения после ввода пароля?	Двухфакторная аутентификация
200	Можно ли использовать одинаковый пароль для разных аккаунтов (почта, социальные сети, интернет-банк)? Ответ обоснуйте.	Нельзя, так как при взломе одного аккаунта злоумышленники получают доступ ко всем остальным
300	Какие данные о себе не следует публиковать в социальных сетях для обеспечения финансовой безопасности?	Фотографии банковских карт, билетов с штрих-кодами, точный домашний адрес, данные документов
400	Что такое «программа-вымогатель» и как защититься от неё?	Вредоносное ПО, блокирующее доступ к данным и требующее выкуп. Защита: регулярное резервное копирование данных и использование антивирусного ПО
500	Назовите четыре признака ненадёжного пароля и сформулируйте правила создания надёжного пароля.	Признаки ненадёжного: короткий, состоит только из букв, содержит личные данные (дата рождения), используется на многих ресурсах. Правила: не менее 8 символов, буквы разного регистра, цифры, специальные символы

Таблица 4 - Категория «Финансовые ловушки и недобросовестные практики»

Баллы	Вопрос	Ответ
100	Как называется организация, обещающая высокий доход от вложений за счёт привлечения новых участников?	Финансовая пирамида
200	Вам предлагают работу с высокой зарплатой и минимальными требованиями, но просят внести «страховой взнос» перед началом работы. Является ли это законной практикой?	Нет, это мошенническая схема
300	Какие три признака указывают на то, что перед вами «чёрный кредитор» (нелегальная микрофинансовая организация)?	1. Отсутствие в реестре Банка России; 2. Требование предоставить оригинал паспорта в залог; 3. Навязывание дополнительных услуг
400	Какие опасности несёт участие несовершеннолетнего в качестве «дропа» (посредника в схемах по обналичиванию похищенных средств)?	Уголовная ответственность по статье о мошенничестве, порча кредитной истории, материальная ответственность
500	Что такое «кешбэк-мошенничество» и как оно работает?	Мошенники обещают повышенный кешбэк при оплате через специальные сервисы, но после получения данных карты списывают все средства

Таблица 5 - Категория «Правовая защита и алгоритмы действий»

Баллы	Вопрос	Ответ
100	В течение какого срока необходимо уведомить банк о несанкционированной операции по карте, чтобы иметь право на возврат средств?	Не позднее следующего рабочего дня после получения уведомления об операции
200	По какому номеру телефона можно обратиться для получения консультации по вопросам финансовых услуг и защиты прав потребителей?	Горячая линия Банка России: 8-800-300-30-00 (или аналогичные контакты)
300	Какие правоохранительные органы занимаются расследованием фактов финансового мошенничества?	Отделы по борьбе с киберпреступностью МВД России
400	Составьте алгоритм действий при обнаружении несанкционированного списания денежных средств с банковской карты.	1. Заблокировать карту; 2. Сообщить в банк; 3. Написать заявление о несогласии с операцией; 4. Обратиться в полицию; 5. Сохранить все доказательства (чеки, скриншоты переписки)
500	В каких случаях банк вправе отказать в возврате денежных средств, списанных мошенниками?	При нарушении держателем карты правил безопасного использования (сообщение PIN-кода или CVV третьим лицам)

Таблица 6 - Форма таблицы учета баллов

Команда	Баллы за игру	Итог
Команда 1		
Команда 2		
Команда 3		
Команда 4		

Таблица 7 - Критерии и показатели оценки

Компонент	Критерий	Показатели
Когнитивный	Знаниевый	Осведомлённость о видах финансового мошенничества, способах защиты, правовых механизмах
Операционально-деятельностный	Практический	Умение распознавать мошеннические схемы, выбирать правильный алгоритм действий
Ценностно-мотивационный	Личностный	Ответственное отношение к личным финансам, готовность применять правила безопасности

Приложение Д

Таблица 8 - Распределение учащихся по уровням (входная диагностика, N=16)

Уровень	Количество учащихся	Доля (%)
Высокий	6	37,5%
Средний	9	56,25%
Низкий	1	6,25%

Приложение Е

Таблица 9 - Результаты игры (итоговые баллы команд)

Команда	Набранные баллы	Место
«Киберщиты»	3200	I место
«Финансисты»	2750	II место
«Детекторы»	2400	III место
«Сберегатели»	1850	IV место

Приложение Ж

Таблица 10 - Сравнительные результаты входной и итоговой диагностики (N=16)

Уровень	Входная диагностика	Итоговая диагностика	Динамика, п.п.
Высокий	6 чел. (37,5%)	10 чел. (62,5%)	+ 25
Средний	9 чел. (56,25%)	6 чел. (37,5%)	- 18
Низкий	1 чел. (6,25%)	0 чел. (0%)	- 6,25

Таблица 11 - Оптимальная периодичность проведения

Формат использования	Рекомендуемая частота	Пояснение
Отдельное внеурочное мероприятие	1–2 раза в учебный год (в рамках «Недели финансовой грамотности», «Недели безопасности» или тематического классного часа)	Игра выступает как итоговое, обобщающее событие после изучения базовых понятий.
Серия игр (цикл)	1 раз в четверть / триместр (4 игры в год)	Каждая игра посвящена одному модулю: «Мошенничество», «Банковские карты», «Цифровая безопасность», «Правовая защита». Это позволяет углублять компетенции постепенно.
Включение в программу курса внеурочной деятельности «Финансовая грамотность»	1 игра на 10–12 часов занятий (например, после тем «Банки», «Инфляция», «Сбережения»)	Игра служит формой промежуточного контроля и повторения.

Таблица 12 - Интеграция с другими темами учебных предметов

Учебный предмет	Темы для интеграции	Формат использования
Обществознание (раздел «Экономика»)	«Банковская система», «Инфляция», «Кредиты», «Страхование», «Права потребителя»	Вопросы игры дополняют теоретический материал; после игры – анализ ошибок на уроках.
Обществознание (раздел «Право»)	«Гражданско-правовая ответственность», «Уголовная ответственность за мошенничество» (ст. 159 УК РФ)	Разобрать в классе реальные судебные дела (адаптировано).
Информатика	«Безопасность в интернете», «Шифрование», «Персональные данные»	Перед игрой – практикум по созданию надёжных паролей, распознаванию фишинговых сайтов.
Математика	«Проценты», «Сложные проценты», «Расчёт переплаты по кредиту»	Задачи на вычисление реальной стоимости кредита, эффективной процентной ставки – подкрепить вопросы игры.
ОБЗР (Основы безопасности и защиты Родины)	«Современные угрозы: кибермошенничество, социальная инженерия»	Игра как итоговое мероприятие раздела.

Таблица 13 - Содержательная адаптация

Для 10–11 классов	Для 8–9 классов (адаптация)
«Финансовые ловушки: дропперство, уголовная ответственность»	Заменить на «Опасные предложения в интернете (легкий заработок, бесплатные подписки)» – без акцента на уголовной ответственности
«Правовая защита: алгоритм заявления в полицию, сроки возврата средств»	Упростить до «Куда звонить, если украли деньги с карты?» (контакты банка, 112)
Сложные термины: скимминг, шимминг, вишинг	Давать с пояснениями в самом вопросе, либо заменить на «виды обмана в банкоматах»
Инвестиционные риски, ПИФы, ИИС	Исключить – оставить только сбережения и вклады
Кейс с «кешбэк-мошенничеством»	Заменить на «мошенничество в соцсетях: фальшивые розыгрыши и лотереи»

Приложение М

Таблица 14 - Изменение структуры и правил

Параметр	10–11 классы	8–9 классы
Количество категорий	5	4 (убрать «Правовую защиту» или объединить с «Цифровой безопасностью»)
Вопросов в категории	5 (100–500 баллов)	4 (100–400 баллов)
Время на обсуждение	30 секунд	40–45 секунд
Наличие отрицательных баллов за неверный ответ	Да (стимулирует осторожность)	Рекомендуется отменить – оставить только начисление за правильный ответ, чтобы снизить страх ошибки
Элемент «Кот в мешке»	По желанию	Не рекомендуется – усложняет восприятие
Продолжительность игры	40–60 минут	30–40 минут (меньше вопросов, больше пауз для пояснений)

Приложение Н

Таблица 15 - Примеры адаптированных вопросов для 8–9 классов

Категория	Баллы	Вопрос	Ответ
«Мошенники в телефоне»	100	Вам звонит «сотрудник банка» и говорит, что кто-то пытается украсть ваши деньги. Он просит назвать код из СМС. Что делать?	Положить трубку, перезвонить в банк по номеру на карте
«Безопасные покупки»	200	Вы хотите купить кроссовки на неизвестном сайте с огромной скидкой. Сайт просит ввести все данные карты. Можно ли доверять?	Нет, это признак фишинга
«Цифровая гигиена»	300	Что такое двухфакторная аутентификация?	Дополнительная проверка (код из СМС) после пароля

