

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

Костина Надежда Николаевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ
ЛИЧНОГО ФИНАНСОВОГО ПЛАНИРОВАНИЯ
У ОБУЧАЮЩИХСЯ

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.ф.н., доцент Лисина Лариса Георгиевна

(дата, подпись)

Обучающаяся: Костина Надежда Николаевна

(дата, подпись)

Дата защиты _____

Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2026

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы развития навыков личного финансового планирования у обучающихся	7
1.1. Понятие навыков личного финансового планирования и методы их развития у обучающихся	7
1.2. Игровые сценарии как интерактивный метод обучения: понятие, виды.....	12
1.3. Методические основы применения игровых сценариев для развития навыков личного финансового планирования	21
Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по применению игрового сценария для развития навыков личного финансового планирования у обучающихся	30
2.1. Разработка инструментария для диагностики личностных установок, знаний и навыков по теме «Финансовая безопасность» в области личного финансового планирования у обучающихся десятых классов.....	30
2.2. Разработка игровых сценариев для десятого класса по теме «Финансовая безопасность» по мотивам русской народной сказки «Колобок» и современного мультфильма «Зверополис», направленных на развитие навыков личного финансового планирования	34
2.3. Анализ результатов опытнo-экспериментальной работы по применению игровых сценариев по мотивам русской народной сказки «Колобок» и современного мультфильма «Зверополис» для развития навыков личного финансового планирования у обучающихся десятых классов.....	49
Заключение	63
Библиографический список	68
Приложения	73

Введение

Современная экономика предъявляет высокие требования к способности человека самостоятельно планировать и контролировать личные финансовые ресурсы, принимать ответственные финансовые решения и прогнозировать последствия собственных действий. «От уровня финансовой грамотности зависит устойчивость всей экономики. Если семья финансово благополучна, выигрывают и государство, и бизнес»,¹ – подчеркнул эксперт дирекции финансовой грамотности НИФИ, руководитель информационного направления проекта «Мои финансы» Игорь Комаров на образовательном форуме ТИМ «Бирюса», прошедшем в Красноярском крае в июле 2025 года.

Согласно результатам исследований, проведенных Институтом фонда «Общественное мнение» (инФОМ) по заказу Банка России и опубликованных в марте 2025 года, за последнее пятилетие наблюдается положительная динамика в уровне финансовой грамотности населения, кроме того эксперты приходят к выводу, что молодые люди демонстрируют более осознанное финансовое поведение, менее подвержены стереотипам о финансовом рынке, быстрее и охотнее учатся по сравнению с поколением своих родителей.

Тем не менее рост финансовой грамотности не означает, что уже сформировалась полноценная финансовая культура, согласно результатам исследования, почти треть молодых участников финансового рынка продолжает «жить одним днем», хотя демонстрирует рациональные установки в отношении планирования личных финансов.

По различным показателям, уровень знаний граждан в возрасте от 18 лет в финансовых вопросах достигает 70-80%. Однако, в противоречие с ростом теоретических знаний, практические навыки управления личными финансами и финансового планирования остаются недостаточно развитыми у значительной части молодого населения страны. Средние показатели составляют 50-60%, а по отдельным пунктам едва достигают 30%. Например, только 27% молодых людей могут рассчитать простой процент, лишь 34%

демонстрируют способность оценивать финансовые риски от различных денежных вложений, и около 39% сравнивают условия различных финансовых предложений.²

При этом генеральный директор Ассоциации развития финансовой грамотности Эльман Мехтиев отмечает, что согласно экспертным оценкам более трети молодых людей возрасте 18–24 лет становятся жертвами кибермошенничества. По данным на ноябрь 2025 года, 32,1% опрошенных в одном из исследований школьников получали предложения поучаствовать в мошеннических схемах для быстрого заработка, при этом 37,2% не знали о юридической ответственности за такое участие.³

В октябре 2023 года была утверждена «Стратегия повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры в Российской Федерации на период до 2030 года».⁴ Основной целью данной «Стратегии» является достижение к 2030 году высокого уровня финансовой грамотности и финансовой культуры населения, что предполагает формирование и развитие у граждан Российской Федерации ценностных установок, знаний и навыков, связанных с рациональным управлением личными финансами, планированием доходов и расходов, а также оценкой финансовых рисков. Реализация данного направления рассматривается как условие обеспечения финансовой стабильности и безопасности граждан.

В рамках «Стратегии» особое значение придается повышению уровня финансовой грамотности молодежи в возрасте от 14 до 22 лет. Решение данной задачи связано с внедрением в образовательный процесс современных технологий и методик обучения, направленных на развитие у обучающихся навыков принятия финансовых решений. Освоение этих навыков в перспективе создает предпосылки для более осознанного управления личными финансами и принятия обоснованных финансовых решений.

Одним из методов повышения познавательной активности обучающихся является использование игровых сценариев. Их применение в образовательном процессе позволяет моделировать и воспроизводить

ситуации, приближенные к реальным, вовлекать обучающихся в процесс принятия решений и развивать навыки финансового планирования на основе игрового опыта. В таких условиях образовательный процесс трансформируется в практико-ориентированную модель, в которой обучающиеся выступают активными участниками образовательного взаимодействия, а не пассивными слушателями.

Все вышесказанное определяет актуальность выбранной темы исследования.

Теоретическую основу исследования составляют работы российских и зарубежных экономистов, педагогов и исследователей. Теория формирования и развития навыков освещена в трудах С.М. Вишняковой, И.А. Волошиной, П.Я. Гальперин, П.Н. Новикова, С.Ф. Шатилов и других. Использование игровых сценариев, как интерактивного метода обучения, исследуется в работах А.З. Алексеевой, Н.В. Быстровой, М.А. Данильченко, Ю.Ш.Капкаева, В.С. Кукушина, В.В. Лешина, О.Г. Лоретц, М.В. Мухиной, Н. Пеллинга, Л.Д.Цирулевой, Ю Кай Чоу, Г.П. Щедровицкого и других авторов.

Объект исследования – методы развития навыков личного финансового планирования у обучающихся.

Предмет исследования – применение игровых сценариев в обучении как метод развития навыков личного финансового планирования.

Цель исследования – разработка и апробация игрового сценария, направленного на развитие навыков личного финансового планирования у обучающихся.

В соответствии с целью определены задачи исследования:

1. Определить понятие навыков личного финансового планирования, их структуру и методы.
2. Определить понятие игровых сценариев, как интерактивного метода обучения.

3. Проанализировать методические основы применения игровых сценариев для развития навыков личного финансового планирования у обучающихся.

4. Продиагностировать уровень знаний и навыков личного финансового планирования у обучающихся.

5. Разработать игровой сценарий для развития навыков личного финансового планирования в соответствии с исходными данными диагностики и планируемым уровнем развития навыков.

6. Провести опытно-экспериментальную работу по применению игровых сценариев для развития навыков личного финансового планирования у обучающихся и проанализировать ее результаты.

Методы исследования: теоретический анализ научной и методической литературы; тестирование; педагогическое наблюдение; разработка и апробация игрового сценария (педагогический эксперимент); количественная и качественная обработка результатов эксперимента.

Научно-практическая значимость работы заключается в разработке и апробации игрового сценария, который может быть использован педагогами в рамках внеурочной деятельности, программ по финансовой грамотности, классных часов или тематических модулей обществознания для развития у обучающихся практических навыков личного финансового планирования.

Примечания:

¹ Грамотный подход: как молодое поколение осваивает финансовые уроки. // РБК Отрасли – URL: <https://www.rbc.ru/industries/news/688339b29a79470a0d7363e7>.

² Исследование уровня финансовой грамотности: пятый этап. // Банк России – URL: https://cbr.ru/analytics/szpp/fin_literacy/research/fin_ed_5/.

³ Чащина, Д.В. Дроппер – марионетка в руках мошенников (противодействие распространению дропперства среди молодежи как фактор повышения уровня финансовой грамотности). // Международный конкурс научно-исследовательских и творческих работ учащихся Старт в науке – URL: <https://school-science.ru/27/14/63934>.

⁴ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.10.2023 № 2958-р «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года». // МИНФИН России – URL: <https://minfin.gov.ru/ru/document>.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ЛИЧНОГО ФИНАНСОВОГО ПЛАНИРОВАНИЯ У ОБУЧАЮЩИХСЯ

1.1. Понятие навыков личного финансового планирования и методы их развития у обучающихся

В последние десять лет в Российской Федерации уделяется значительное внимание вопросам развития финансовой грамотности и финансовой культуры населения, как одного из важных факторов экономического развития страны и повышения финансовых благополучия и безопасности граждан.

В соответствии с распоряжением Правительства Российской Федерации № 2958-р «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года» Дирекцией финансовой грамотности Федеральным государственным бюджетным учреждением «Научно-исследовательским финансовым институтом Министерства финансов Российской Федерации» была разработана Единая рамка компетенций в области финансовой грамотности и утверждена Министерством финансов и Центральным банком Российской Федерации. Этот документ, объединяет стандарты для различных возрастных групп, включая школьников и взрослых, представляет собой методологическую основу для системного подхода к повышению уровня финансовой грамотности населения. Внедрение данной рамки позволяет адаптировать образовательные программы и методики в зависимости от возрастных особенностей обучающихся.

«Рамка» включает четыре предметные области:

1. Деньги и операции с ними.
2. Планирование и управление финансами.
3. Риск и доходность.
4. Финансовая среда.

Для каждой предметной области определены основные содержательные темы, включающие несколько вариативных и две постоянные темы, присутствующие во всех областях: «финансовая безопасность» и «цифровая среда». Каждая тема структурирована по возрастным категориям: 7-11, 11-15 лет, 15-18 лет и взрослые. Дополнительно предусмотрено разделение на базовый и продвинутый уровни для каждой возрастной группы.

В рамках каждой темы, в зависимости от возраста и уровня освоения, описаны конкретные образовательные результаты, направленные на формирование компетенций в области финансовой грамотности – знания, навыки и личностные установки.¹

Однако, несмотря на упоминание термина «навык», его определение ни в «Стратегии», ни в «Рамке» не раскрывается, поэтому попробуем вывести его самостоятельно на основе других существующих в науке определений.

Согласно мнению И.А. Волошиной и П.Н. Новикова, понятие навыка тесно связано с концепцией деятельности, которая представляет собой целенаправленную активность, направленную на удовлетворение осознанных потребностей человека. Деятельность осуществляется через систему действий, которые направлены на достижение определенной цели в определенных условиях. Действие, в свою очередь, состоит из операций, которые соответствуют условиям задачи. Навыки могут быть как внешними, так и внутренними действиями и являются частью действий, одним из способов их выполнения.²

Рассматривая навык как действие, а систему действий как деятельность, можно классифицировать навыки по видам деятельности человека. В рамках каждого вида деятельности можно выделить общие навыки (также называемые базовыми) и специфические навыки, которые затем делятся на трудовые, профессиональные, учебные, социальные, организационные, коммуникативные, сенсорно-двигательные и другие.

Важно отметить, что навык, как и любое другое понятие, не может быть строго определен и формализован. Поэтому проанализируем его в контексте понятий «знание», «умение» и «навык» (ЗУН).

В российском законодательстве нет официального определения понятия навыка, как и понятия умения. Также нет единого мнения о соотношении этих понятий, которые являются неотъемлемыми компонентами деятельности. Существуют две обобщенные точки зрения на этот вопрос.

С одной стороны, считается, что умение и навык имеют общую природу и представляют собой действия с разной степенью освоенности. Формирование умения предшествует формированию навыка. С другой стороны, навык рассматривается как действие, а умение – как способность или качество личности. В этом случае каждое новое умение как бы надстраивается над навыком.

В работе будем придерживаться точки зрения, что умения шире навыков и предполагают различные варианты действий. На этапе «умения» усвоенный способ действия регулируется знанием. Затем, по мере тренировок и упражнений, умение превращается в навык, а умение применять совокупность навыков в различных ситуациях можно считать компетенцией.

Таким образом, имеем сложную иерархическую систему, в которой на основе знаний формируется и отрабатывается определенное умение по алгоритму. Со временем и с увеличением количества повторений оно доводится до автоматизма, то есть выполняется быстрее и без необходимости прокручивать в голове алгоритм действий. В результате умение превращается в навык, который в свою очередь может стать частью более широкого умения как системы действий.

Следует отметить, что сама система (умение) не является автоматической, произвольной. Автоматическими могут быть только некоторые ее элементы – отдельные навыки, необходимые для осуществления действий.

С этой точки зрения умения и навыки являются показателями уровня владения деятельностью. Рассмотрим несколько определений навыка, в которых в той или иной степени отражены упомянутые выше точки зрения:

– Навык – умение выполнять целенаправленные действия, доведенные до автоматизма в результате сознательного многократного повторения одних и тех же движений или решения типовых задач в производственной или учебной деятельности;³

– Навыки – действия, которые в результате длительного повторения становятся автоматическими, т.е. не нуждающимися в поэлементной сознательной регуляции и контроле... Только осмысленные, осознанно расчлененные и объединенные в системы навыки как высшая их форма дают возможность человеку сохранять сознательный контроль за своими действиями и сравнительно легко их перестраивать;⁴

– Навыки – действия, умения, которые в результате длительного повторения становятся автоматическими, иными словами не нуждающимися в поэлементной сознательной регуляции и контроле. Но хотя умение исходно, все же каждое новое умение всегда продукт осмысленного присоединения к известному ранее неизвестного, а навык – результат повторения одних и тех же действий.⁵

Во всех вышеперечисленных определениях понятия «навык» авторы сходятся в том, что он представляет собой результат доведения умения до определенной степени автоматизма. Однако, определение, предложенное С.М.Вишняковой, наиболее полно раскрывает данный процесс. В свою очередь, определение, представленное в Философском словаре, включает важное дополнение: хотя навыки являются автоматизированными действиями, не требующими сознательного контроля, их применение в конкретной ситуации должно быть осознанным и целенаправленным.

Основываясь на данных определениях, можно предположить, что на формирование и развитие навыка влияют наличие знаний, умений, постоянная практика и постепенность перехода от одного уровня овладения к другому.

Структура навыка включает в себя знаниевый и практический компоненты. Развитие практической части является основной и наиболее сложной задачей обучения.

Возвращаясь к категории навыков личного финансового планирования, для формулировки определения необходимо рассмотреть такие понятия, как личные финансы и планирование, отдельно.

Термин «финансы», как часть понятия финансовой культуры, выводят в своей работе А.Н. Индутенко и В.В. Чижова: «...финансы – это денежные средства в движении...».⁶ Обратившись к толковому словарю С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой, узнаем, что личным называют то, что принадлежит данному человеку и находится в его пользовании. Таким образом, личные финансы – это совокупность всех денежных средств, находящихся в распоряжении у частных лиц.

Планирование в общем смысле – это процесс определения целей и оптимальных путей их достижения с учетом имеющихся ресурсов.

Планирование является неотъемлемой частью управления финансами, что подтверждается Единой рамкой компетенций по финансовой грамотности, в структуре которой «планирование и управление финансами» выделены в отдельную область.

Подводя итог, можно сказать, что навыки личного финансового планирования – это совокупность действий и умений индивида, направленных на управление, планирование и контроль денежных потоков, находящихся в его распоряжении, с целью достижения определенных финансовых целей. В результате длительного и многократного повторения эти действия приобретают автоматизированный характер, что позволяет осуществлять их без необходимости поэтапного сознательного регулирования и контроля.

В контексте учебной деятельности навыки личного финансового планирования у обучающихся формируются на теоретических занятиях в процессе получения знаний в области финансового поведения человека и во время лабораторных и практических работ, направленных на применение этих

знаний для отработки умений. В качестве мотивирующей личностной установки в данном случае выступает желание понимать, как можно обеспечить свое финансовое благополучие в будущем и улучшить качество жизни.

Для формирования и развития навыков в образовательном процессе применяются активные и интерактивные методы обучения. Эти методы подразумевают активное вовлечение обучающегося в учебный процесс и значительное увеличение объема его самостоятельной практической деятельности.

1.2. Игровые сценарии как интерактивный метод обучения:

понятие, виды

В педагогике существует множество определений термина «метод обучения». Например, известный советский педагог Ю.К. Бабанский определял метод обучения как «способ упорядоченной взаимосвязанной деятельности преподавателя и обучаемых, направленной на решение задач образования, воспитания и развития в процессе обучения».⁷

А советский и российский педагог И.Я. Лернер в своей книге «Дидактические основы методов обучения» сформулировал это понятие следующим образом: «Метод обучения является системой последовательных действий учителя, организующего познавательную и практическую деятельность ученика, устойчиво ведущую к усвоению им содержания образования, то есть к достижению целей обучения».⁸

Определения могут различаться в деталях, но в основных аспектах они совпадают: метод обучения всегда предполагает организованную деятельность преподавателя и обучающихся для достижения образовательных целей.

В образовательной практике сформировались, получили широкое распространение и были официально признаны три основных вида методов взаимодействия преподавателя и учащихся: пассивные, активные и

интерактивные методы обучения. Каждый из этих методов имеет свои особенности. В данном контексте сосредоточимся на детальном рассмотрении интерактивного метода.

Интерактивные методы обучения представляют собой форму организации образовательного процесса, основанную на активном взаимодействии его участников. По мнению О.Г. Лоретц, данные методы можно рассматривать как современную форму активных методов обучения, однако, в отличие от последних, интерактивные методы предполагают взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом.⁹ Преподаватель на интерактивных занятиях выполняет функцию организации и координации деятельности обучающихся, определяя структуру занятия и подбирая задания, предполагающие одновременное освоение нового материала и его применение.

Цель применения интерактивных методов обучения заключается в создании образовательной среды, в которой обучающиеся ощущают результативность собственной деятельности. Это создает условия для более устойчивого усвоения материала и освоения навыков. Освоенные в таком формате навыки могут быть использованы и при решении задач, возникающих за пределами учебной деятельности.

К интерактивным методам обучения относятся различные способы организации дискуссий, образовательные игры и игровые сценарии, образовательные проекты и, как наиболее современный метод, онлайн-симуляции.

При анализе научной литературы, посвященной применению игровых сценариев в образовании, можно выделить два основных подхода к их определению. Первый подход полностью отождествляет игровые сценарии с образовательными играми различных типов. Второй – представляет игровые сценарии в качестве более широкой категории, которая включает в себя образовательные игры в качестве одного из своих видов.

Отражение первого подхода можно увидеть, например, в работах В.С.Кукушина, М.А.Данильченко, М.В.Мухиной, упомянутой ранее, О.Г.Лоретц и даже в работах советских психологов и педагогов Л.С.Выготского и Д.Б.Эльконина, направленных на изучение специфики и особенности игры и игровой деятельности в процессе образования.

Лев Семенович Выготский рассматривал игру как пространство для внутренней социализации ребенка и как средство усвоения социальных установок. Он отмечал, что в процессе игрового обучения индивид создает или принимает мнимую ситуацию, аналогичную реальной, и действует в ней, усваивая знания и опыт практической деятельности. В рамках игры участники выполняют определенные роли, придавая окружающим предметам условные значения. Выготский утверждал, что игра является источником развития и адаптивным методом передачи знаний и умений, соответствующим целям игровой деятельности.

Даниил Борисович Эльконин определял игру как деятельность, в которой посредством сценариев на разнообразные темы воспроизводятся социальные отношения между людьми вне условий непосредственно полезной практической деятельности. Он выделял ключевые структурные элементы игрового сценария: роли, которые берут на себя участники, и сюжет, основанный на реальных жизненных ситуациях.

Вадим Сергеевич Кукушин давал определение игровому сценарию как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта в различных сферах человеческой жизнедеятельности, в котором формируются и совершенствуются навыки самоуправления поведением, развиваются коммуникативные способности и умения принимать решения.

Таким образом, каждый из ученых подчеркивает, что игровые сценарии как образовательные игры, в зависимости от поставленных целей, способствуют передаче знаний, развитию навыков, формированию компетенций и коррекции поведения в рамках учебного процесса. Они также

способствуют усвоению опыта разрешения реальных жизненных ситуаций посредством моделирования без реального столкновения с ними. Уточняется, что игровые сценарии должны включать в себя роли, сюжет и правила.

В рамках этого подхода выделяются следующие виды образовательных игровых сценариев:

1. Рольевые игры. В таких играх участники распределяют роли в заданной ситуации и действуют исходя из них. Цель – овладение определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций, развитие навыков взаимодействия. Примеры: игра «Суд», где школьники играют роли судей, прокуроров, адвокатов и свидетелей.

2. Деловые игры. Предполагают моделирование реальных ситуаций и принятие решений, аналогичных тем, которые учащиеся могли бы принять в профессиональной и практической деятельности. Цель – создать обучающую среду, где участники могут «прожить» реальные ситуации и выступить в роли руководителей, менеджеров или специалистов.

3. Имитационно-моделирующие игры. Позволяют смоделировать ту или иную ситуацию. Могут проводиться как рольевые или деловые игры, а также как имитация деятельности на какой-либо модели, например, управление самолетом или автомобилем в учебной кабине. К ним также относят компьютерные (онлайн) симуляции.

Второй подход, как было отмечено ранее, расширяет концепцию образовательных игровых сценариев, охватывая применение любых игровых элементов и механик в рамках учебного процесса. Этот подход часто встречается под термином «геймификация» (от англ. gamification), который был транслитерирован в русский язык. Корневое слово «game» переводится как «игра».

Термин «геймификация» впервые появился в Соединенных Штатах Америки в 2002 году, его ввел программист Ник Пеллинг, а впоследствии, во второй половине 2000-х и начале 2010-х годов, начали публиковаться статьи,

пособия и книги педагогов и психологов из различных стран, посвященные исследованию влияния геймификации на образовательный процесс.¹⁰

Так наиболее известным источником по геймификации стала книга тайваньского писателя и предпринимателя Ю Кай Чоу под названием «Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards».¹¹ В этой работе автор выделяет восемь факторов, способствующих поддержанию мотивации к обучению и, как следствие, улучшению усвоения материала и развития навыков.

Среди факторов чувство собственной значимости и наличие миссии выделяются как первостепенные для повышения внутренней мотивации обучающихся и вовлеченности их в образовательный процесс. После этого достижения и стремление к лидерству, которые стимулируют обучающегося к постоянному развитию своих навыков и достижению все более высоких результатов. В ходе чего происходит самосовершенствование и раскрытие творческого потенциала, позволяющие ощущать прогресс в развитии своих способностей.

Чувство владения и накопления возникает у обучающегося при осознании его вклада в общее дело или проект, а социальное давление, дружба и конкуренция, способствуют осознанию коллективной ответственности и стимулируют к достижению высоких результатов в условиях взаимодействия с другими участниками. При этом важно избегать негатива, соблюдать принципы взаимоуважения и безопасности высказывания мнений, чтобы создать благоприятную образовательную среду и минимизировать стрессовые факторы.

Ограниченность ресурсов и нетерпеливость в таком случае создают ощущение срочности и важности выполнения поставленных перед обучающимся задач, что тоже помогает интенсивно работать и не терять мотивацию.

Кроме перечисленного, мотивацию к обучению можно поддерживать через включение элементов тайны, сюрпризов, непредсказуемости и вопросов, вызывающих у обучающихся любопытство.

Развивая данную позицию, российский ученый Г.П. Щедровицкий отмечает, что «применение игрового сценария в обучении именно за счет условности, структурной неопределенности и вариативности позволяет обеспечить мыслительную деятельность, возможность принимать без страха любые задачи и решать их в игровом, а потому кажущимся в некотором роде безответственном формате. Но именно это позволяет участникам легко переживать собственные ошибки, не теряя мотивации к обучению».¹²

Анализ научных источников показывает, что вопросы применения геймификации в образовательной практике исследуются и в работах отечественных авторов, включая, Л.Д. Цирулеву, Н.В. Быстрову, А.З. Алексееву, Ю.Ш. Капкаева, В.В. Лешина.

В своих исследованиях они аналогично рассматривали влияние игровых элементов на повышение мотивации у обучающихся, снижения у них страха и тревожности, связанных с допущением ошибок, а также влияния на приобретение обучающимися практического опыта применения знаний. Ю.Ш. Капкаев, кроме прочего, анализировал геймификацию как метод подготовки квалифицированных специалистов.

На данный момент не существует единого определения термина «геймификация». Тем не менее, в научных трудах можно встретить следующие определения, которые в целом согласуются между собой:

– Геймификация – это метод применения игровых элементов и механик в процессе обучения для достижения максимальной мотивации и вовлеченности учащихся;¹³

– По определению профессора права Пенсильванского университета К. Вербаха, под геймификацией понимается применение игровых приемов, характерных для компьютерных игр, в контексте неигровых задач;

– Геймификация – это использование методик, преимущественно заимствованных из компьютерных игр, в неигровых контекстах;¹⁴

– Геймификация – это принцип внедрения игровых сценариев в образовательный процесс для достижения практических целей.¹⁵

Представленные определения не противоречат друг другу, раскрывая различные аспекты понятия геймификации. Однако, авторы расходятся в интерпретации данного термина, рассматривая его как метод, методику или принцип.

В общенаучном контексте принцип представляет собой исходное положение, основу или нормативную координату. Метод, в свою очередь, – систематизированную совокупность шагов, действий и приемов, направленных на достижение определенной цели. Методика же является конкретизацией метода и представляет собой процедуру его применения в конкретной ситуации.

В рамках данного исследования остановимся на понятии «метод» геймификации, как на разновидности интерактивных методов обучения. В таком случае разработка урока с использованием данного метода может быть квалифицирована как методика.

В вышеприведенных исследованиях авторы рассматривают геймификацию, как применение игровых элементов в неигровых контекстах, в частности в образовательном процессе. К числу таких элементов относят системы начисления баллов и рейтинги, фиксирующие оценки, полученные обучающимися за выполнение учебных заданий, а также различные формы признания достижений, включая награды, грамоты, стикеры и другие виды поощрений за успехи в учебной и внеучебной деятельности.

Применение в обучении дифференциации учебных заданий по уровню сложности для адаптации к индивидуальным потребностям и способностям обучающихся и построение учебного процесса в виде последовательных структурированных этапов наподобие квеста также можно отнести к игровым элементам.

В индивидуальную или командную работу как игровой элемент можно включить соревновательный компонент, чтобы стимулировать обучающихся на активное участие в предложенной деятельности и повысить их стремление к достижению высоких результатов.

Но самым творческим и оттого наиболее трудозатратным для педагога игровым элементом является интеграция учебных материалов в контекст сюжетных линий и персонажей для того, чтобы эмоционально погрузить обучающихся в процесс обучения и сделать его более увлекательным.

Таким образом, к игровым сценариям (геймификации) можно отнести не только непосредственно игры, но и различные викторины, квесты и головоломки, а также кейс-задания, проектную и творческую деятельность, если они включают в себя один или несколько игровых элементов.

Поэтому существует классификация по видам игровых сценариев по степени погружения:

1. Частичная. Представляет собой добавление отдельных игровых элементов к традиционному учебному процессу. Это может быть, например, харизматичный персонаж-проводник, система баллов или кейс-задача.

2. Полная. Предполагает создание целостного игрового мира, где весь учебный процесс происходит в рамках единой игровой реальности, в которой обучающиеся погружаются в сюжет, примеряют на себя роли определенных персонажей, решают образовательные задачи от лица персонажей и по правилам игры.

В данном подходе, помимо упомянутой классификации, существует еще одна, основанная на структуре и совокупности игровых элементов в сценарии:

- 1) Простейшая. Основана на использовании значков, баллов и рейтингов. Участники получают баллы за выполнение заданий, а по завершении урока, комплекса уроков или всего курса формируется рейтинг;

- 2) Структурная. Отличается от предыдущего наличием многоуровневости по сложности и долгосрочности целей. Для перехода на более высокий уровень с более сложными заданиями необходимо

безошибочно выполнить задания предыдущих уровней. За ошибки могут начисляться штрафы или снижаться уровни сложности до полного усвоения материала. Примером такого вида могут служить проекты, разделенные на этапы по порядку целей и усложнению задач, а также модульно-рейтинговая система обучения;

3) Соревновательная. Включает в себя командные или индивидуальные соревнования. Примером могут служить викторины, конкурсы, а также предыдущие виды, если по итогам рейтингов предусмотрены награды для победителей или санкции для проигравших;

4) Контентная. Наиболее творческий вид, часто отождествляемый с игровыми сценариями. Образовательный материал и процесс его передачи трансформируются в игру благодаря сюжету, ролям, погружению в ситуации и эмоциональному реагированию. К данной классификации относятся образовательные игры, квесты, кейс-задачи и другие подобные формы.

Подводя итог, скажем что наше понимание термина «игровой сценарий» наиболее соответствует второму подходу как более гибкому и вариативному. Однако, следует отметить, что использование термина «геймификация» для обозначения игровых сценариев представляется нам некорректным, поскольку в английском языке слово «game» часто используется применительно к компьютерным играм, что может вызвать неверное восприятие термина. Элементы игрового сценария в контексте образования не обязательно реализуются в цифровой форме. Эта тема более детально рассматривается в работе кандидата педагогических наук С.С. Чагина, посвященной применению геймификации в профессиональной образовательной среде.¹⁶

Таким образом, в нашей работе будем понимать игровые сценарии как интерактивный метод обучения, который заключается в применении игровых элементов, таких как баллы, рейтинги, сюжеты, роли и др., для повышения мотивации, активной вовлеченности учащихся в процесс обучения и, как следствие, достижения образовательных результатов в соответствии с целями и задачами обучения.

1.3. Методические основы применения игровых сценариев для развития навыков личного финансового планирования

В предыдущих двух параграфах было установлено, что навык формируется и развивается в результате систематических упражнений, направленных на выполнение определенных действий. В образовательном процессе для развития навыков целесообразно применять интерактивные методы, поскольку они предоставляют возможность для их отработки. Однако, прежде чем рассмотреть использование игровых сценариев для развития навыков личного финансового планирования, необходимо кратко проанализировать алгоритм их формирования и развития.

По мнению ученых, например, П.Я. Гальперина, С.Ф. Шатилова, в процессе формирования и развития навыка, можно выделить несколько этапов:

1. Предварительный этап. На этом этапе человек понимает, зачем ему нужен навык, но не до конца осознает способы его освоения. Важно ознакомить человека с приемами выполнения действий.
2. Аналитический этап. На этом этапе человек осваивает отдельные элементы действий, выполняя их осознанно.
3. Синтетический этап. Отдельные действия объединяются в единое целое, время их выполнения сокращается. Формируется симбиоз теоретических знаний и практики. Человек формирует четкое представление о действии, некоторые шаги выполняются автоматически.
4. Автоматический этап. Закрепленный навык выполняется автоматически, без поэлементного контроля.¹⁷

Однако, в рамках учебной деятельности часто не представляется возможным реализовать полноценный процесс формирования навыков, включающий в себя все необходимые этапы. В связи с этим предлагаем использовать сокращенный вариант, который позволит достичь поставленных

целей в короткий срок и заложить основу для самостоятельного развития навыков в дальнейшем.

На первом этапе происходит понимание и запоминание информации. В этот период обучающимся предоставляется теоретический материал в сжатой структурированной форме с исключением избыточных сведений. Особое внимание уделяется четкому и краткому разъяснению алгоритма выполнения действий и проверке его понимания. После освоения теоретической части обучающимся предлагаются индивидуальные устные или письменные задания с последующей обратной связью.

На втором, самом длительном этапе осуществляется практическое применение изученного. Обучающиеся получают возможность многократно выполнять действия до тех пор, пока не перестанут допускать ошибки. В процессе практики преподаватель обеспечивает сопровождение обучающихся и дает обратную связь. Рекомендуется предоставить обучающимся подсказки, которые помогут им выполнить задание правильно, например, можно создать алгоритм в виде схемы или чек-лист для самопроверки.

Завершающий этап направлен на закрепление сформированных умений. На данном этапе обучающиеся применяют полученные знания в условиях, максимально приближенных к реальным ситуациям. Организация работы может осуществляться как индивидуально, так и в группах, при этом могут использоваться игровые методы или проектная деятельность.

Результативность развития навыков во многом определяется соблюдением ряда принципов.

Одним из таких является принцип освоения ограниченного числа навыков в определенный период времени. Несмотря на возможность параллельного развития взаимосвязанных умений, например, расчета банковских процентов, работы с кредитными документами и выбора наиболее выгодных условий по банковским кредитам, увеличение их количества может снижать результативность обучения.

Большое значение имеет и принцип, основанный на «теории микрообучения», предполагающей деление учебного материала на небольшие фрагменты с последующим их практическим применением и использование различных форм работы для того, чтобы сформировать у обучающихся как можно больше ассоциативных связей. Так, например, можно чередовать видео-контент, чтение текстов, лекции, тесты и образовательные игры.

Чтобы обучающиеся могли отслеживать свой прогресс, в «теории микрообучения» рекомендуется проводить короткие уроки с небольшими заданиями в конце каждого этапа обучения – успешное выполнение этих заданий работает как положительное подкрепление и мотивирует продолжать обучение.

Третий принцип – принцип постепенности – подчеркивает важность последовательного усложнения задач. На начальных этапах обучения следует избегать избыточной нагрузки и чрезмерных требований, только по мере освоения предыдущего материала, можно постепенно увеличивать сложность заданий.

Таким образом, можно заключить, что развитие навыков личного финансового планирования является продолжительным и трудоемким процессом, который не может быть освоен полностью за один или несколько уроков. Однако, данные уроки могут способствовать формированию интереса к самостоятельному изучению темы, а также заложению базовых установок, ценностных ориентиров, практического опыта и начальных умений, которые в дальнейшем будут развиваться в навык через регулярное повторение.

Как было установлено во втором параграфе, игровые сценарии обладают значительным методическим потенциалом для развития навыков личного финансового планирования. Их использование в образовательном процессе позволяет моделировать финансовые ситуации, приближенные к реальным, и находить решения, обеспечивая при этом практическую деятельность в безопасной среде, где допускаются ошибки и их анализ. А возможность

многократного повторения игровых ситуаций создает дополнительные возможности для закрепления и отработки навыков.

Внедрение игровых сценариев в образовательный процесс, независимо от предметной области, должно осуществляться в соответствии с рядом принципов.

В первую очередь необходимо обосновать целесообразность применения игровых сценариев на определенной теме и убедиться, что сами сценарии адаптированы к конкретным образовательным целям и задачам, обеспечивая оптимальное соотношение между теоретическими и практическими аспектами обучения.

Отсюда следует практическая направленность игровых сценариев, что означает, они должны способствовать формированию и развитию у обучающихся умений, навыков и компетенций, необходимых для успешной деятельности в реальных жизненных ситуациях.

Так же, как и при развитии навыков, в применении игровых сценариев работает принцип поэтапности, а значит введение игровых элементов в образовательный процесс должно осуществляться последовательно, начиная с простых форм и постепенно переходя к более сложным, чтобы позволить обучающимся адаптироваться шаг за шагом.

Следуя принципу вовлеченности, игровые сценарии, которые разрабатывает педагог, должны стимулировать активное участие обучающихся, вызывать у них эмоциональный отклик и способствовать формированию положительного отношения к процессу обучения. Чтобы этого добиться сценарии обязательно должны быть разработаны с учетом возрастных, когнитивных и психологических особенностей целевой аудитории, чтобы обеспечить их доступность и понятность для всех участников образовательного процесса.

Последним важным принципом применения игровых сценариев в образовании является систематическое получение преподавателем обратной связи от обучающихся и проведение рефлексий, чтобы вовремя

корректировать и оптимизировать образовательный процесс на основе анализа его результативности.

На основе представленных принципов можно сформулировать условия, способствующие результативным разработкам и применению игровых сценариев в обучении.

Во-первых, игровой сценарий обязательно должен соответствовать возрастным особенностям и уровню подготовки обучающихся. Чтобы достоверно убедиться в этом может потребоваться проведение предварительной диагностики для определения уже имеющихся у обучающихся знаний, умений и навыков, и для выявления «пробелов».

Во-вторых, несмотря на гибкость и адаптивность игровых сценариев, каждый из них должен иметь четкую и понятную структуру: должен включать ясно сформулированные, лаконичные и понятные правила и условия игрового процесса, чтобы исключить вероятность путаницы среди обучающихся.

В-третьих, включая игровые сценарии в учебный процесс в условиях сжатого учебного плана, необходимо оценивать целесообразность и потенциальную результативность применения того или иного вида сценария, а также его соответствие установленным временным рамкам.

В-четвертых, к любому игровому сценарию, применяемому в обучении, необходимо формулировать четко определенный круг критериев оценки. Это требуется для того, чтобы обеспечить прозрачности и справедливости процесса оценивания выполненных обучающимися работ.

Применение игровых сценариев в образовательном процессе целесообразно в ситуациях, связанных с необходимостью повышения мотивации обучающихся при изучении сложных или монотонных тем, когда существует риск прокрастинации, а также при освоении объемных материалов, которые можно структурировать в виде этапов, уровней или миссий в рамках игрового сценария.

Результативными игровые сценарии могут быть и для практической отработки навыков, требующей многократного повторения действий.

Особенно удачно их применение в контексте моделирования реальных ситуаций в рамках игрового сценария.

Хорошо способствуют сценарии развитию soft skills и метапредметных образовательных результатов, таких как, например, командная работа, лидерские качества, критическое мышление и коммуникативные навыки.

Имеют потенциал для адаптации и использования на онлайн-курсах и для дистанционного обучения, где могут применяться с целью поддержания вовлеченности обучающихся без непосредственного контакта с преподавателем. При этом, конечно, подразумевается цифровой формат реализации игровых сценариев.

Также игровые сценарии применимы для повторения и закрепления учебного материала в формате викторин, квизов и флеш-карт, сопровождаемых системой начисления баллов.

Несколько ограниченным или менее результативным может оказаться применение игровых сценариев при подготовке к стандартизированным экзаменам, например, к единому государственному экзамену (ЕГЭ), международному экзамену по английскому языку (IELTS), экзаменам для получения профессиональных сертификатов и других, где требуется строгое соблюдение формата заданий.

Не целесообразно использование игровых сценариев при глубоком теоретическом изучении абстрактных дисциплин, например, высшей математики или теоретической физики, где игровые элементы могут отвлекать от сути.

На темах с высокой эмоциональной нагрузкой, включая исторические трагедии и этические дилеммы, игровой формат следует применять с осторожностью, так как он может снизить восприятие серьезности материала. В таких случаях использование игровых элементов может быть оправданно только если они служат цели усилить эмоциональное воздействие, например, через работу с историческими документами, такими как дневники и письма участников событий.

Сложности возникают и в дисциплинах с жесткими профессиональными стандартами, например, в медицине, авиации, юриспруденции, где существует риск, что ошибки в игровом контексте могут закрепиться или быть восприняты как допустимые. В таких случаях игровые элементы могут быть ограничены онлайн-симуляторами или моделированием относительно узкого круга ситуаций, например, для медиков – имитация приема пациента и сбора анамнеза, для юристов – работа с материалами дела и решение в формате кейс-задач с устным выступлением – разыгрыванием судебного процесса и аргументацией защиты или обвинения.

Игровые элементы могут быть неуместны при изучении тем и выполнении заданий, требующих рефлексии и сосредоточенной индивидуальной работы в уединении, например, при литературном анализе.

Определенные ограничения связаны с особенностями учебных групп, так, например, в классах с проблемами дисциплины приоритетным становится контроль поведения обучающихся, а попытка вовлечь их с помощью игрового формата может только усилить трудности с концентрацией и саморегуляцией. В группах и классах с высоким уровнем конкуренции, следует отказаться от использования рейтингов и таблиц лидеров, чтобы не провоцировать возникновение или усугубление конфликтов.

Затруднено применение игровых сценариев на краткосрочных интенсивных курсах, где отсутствует время на проектирование и внедрение игровых элементов. В случае если ресурсы (время, бюджет) ограничены и невозможно качественно разработать и использовать игровой сценарий, лучше отказаться от него в пользу менее затратных, но схожих по результативности методов.

Возрастные ограничения, как таковые, для применения игровых сценариев в образовательном процессе отсутствуют. Однако, существуют некоторые особенности, способные сделать сценарий более или менее результативным для конкретной аудитории в зависимости от ее возраста.

О.В. Орлова и В.Н. Титова, отмечают, что при разработке игровых сценариев для обучающихся младшего школьного возраста необходимо использовать повышенное количество визуальных материалов и составлять сценарии с простыми короткими заданиями, сопровождая их четкими инструкциями, а лучше структурированными алгоритмами, направленными на выполнение односложных действий.

При работе с подростками допустимо усложнение игровых сценариев: можно и даже нужно добавлять в сюжет элементы интриги и использовать задания, требующие от обучающихся самостоятельного анализа и принятия решений на основе имеющихся знаний. Задания могут содержать элементы выбора с необходимостью его аргументации.

При организации образовательного процесса для взрослых рекомендуется избегать сложных и фантастических сюжетов, акцентируя внимание на глубоких аналитических заданиях и инструкциях, обеспечивающих четкое понимание поставленных задач.

Применение игровых сценариев в рамках обучения финансовой грамотности представляет собой рациональное решение, поскольку не входит в перечень ситуаций, где их использование может быть ограничено. Знания в области финансовой грамотности в большей степени требуют именно практической отработки. Это необходимо для развития соответствующих навыков и подготовки к различным ситуациям, предварительно «прожитым» в смоделированном формате, что позволяет избежать большинства ошибок при возникновении этих ситуаций в реальных условиях.

Таким образом, использование игровых сценариев в процессе формирования навыков личного финансового планирования является методически оправданным при условии соблюдения ряда принципов, учета возрастных особенностей обучающихся, поэтапной организации практической деятельности.

Примечания:

¹ Единая рамка компетенций в области финансовой грамотности и финансовой культуры. // Портал Мои финансы – официальный просветительский ресурс – URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/competencies/>.

² Волошина, И.А., Новиков, П.Н. Понятие навыка в составе образовательной и профессионально-трудовой терминологии. // Социально-трудовые исследования. 2020. №40(3). – С. 70.

³ Советский энциклопедический словарь. / Гл. ред. А. М. Прохоров. - 3-е изд. – М.: Советская энциклопедия. 1984. – С. 854.

⁴ Философский энциклопедический словарь. / Ред.-сост. Е. Ф. Губский и др. – М.: Изд. дом «ИНФРА-М». 1997. – С. 306.

⁵ Профессиональное образование: Словарь: Ключевые понятия, актуал. лексика. / С.М.Вишнякова; М-во общ. и проф. образования РФ. Упр. сред. проф. образования, Науч.-метод. центр сред. проф. образования. – М.: Новь. 1999. – С. 178.

⁶ Индутенко, А.Н., Чижова, В.В. Формирование финансовой культуры учащихся начальных классов. // Экономика и социум. 2015. № 6 (19). – С. 30.

⁷ Педагогика: учебное пособие для педагогических институтов. / Гл. ред. Ю. К. Бабанский. - 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение. 1988. – С. 198.

⁸ Дидактические основы методов обучения. / И. Я. Лернер. – М.: Педагогика. 1992. – С. 186.

⁹ Лоретц, О.Г. Использование активных и интерактивных методов обучения в учебном процессе. // Аграрное образование и наука. 2013. №2. – С. 4.

¹⁰ Цирулева, Л.Д., Щербакова, Н.Е., Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии. // Вестник ПензГУ. 2023. №3 (43). – С. 14.

¹¹ Yu-kai Chou. Octalysis – complete Gamification framework – URL: <https://yukaichou.com>.

¹² Быстрова, Н.В., Бакулина, Н.А., Гнездин, А.В. Геймификация в современном образовательном процессе. // Журнал прикладных исследований. 2022. №6. – С. 417.

¹³ Цирулева, Л.Д., Щербакова, Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии. // Вестник ПензГУ. 2023. №3 (43). – С. 13.

¹⁴ Алексеева, А.З., Соломонова, Г.С., Аетдинова, Р.Р. Геймификация в образовании. // Педагогика. Психология. Философия. 2021. №4 (24). – С. 6.

¹⁵ Быстрова, Н.В., Бакулина, Н.А., Гнездин, А.В. Геймификация в современном образовательном процессе. // Журнал прикладных исследований. 2022. №6. – С. 418.

¹⁶ Чагин, С.С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. №1 (44). – С. 2.

¹⁷ Теория планомерно-поэтапного формирования умственных действий и понятий. // Рувики – URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Теория_планомерно-поэтапного_формирования.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВОГО СЦЕНАРИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ЛИЧНОГО ФИНАНСОВОГО ПЛАНИРОВАНИЯ У ОБУЧАЮЩИХСЯ

2.1. Разработка инструментария для диагностики личностных установок, знаний и навыков по теме «Финансовая безопасность» в области личного финансового планирования у обучающихся десятых классов

В качестве базы для проведения педагогического эксперимента были выбраны два десятых класса Муниципального автономного общеобразовательного учреждения средней школы № 157 города Красноярск, в которых осуществляется углубленное изучение обществознания. Согласно учебному плану, на период проведения эксперимента закончилось изучение темы «Финансовая безопасность», на которую был выделен один урок.

По согласованию с преподавателем, классными руководителями и администрацией школы, после завершения изучения данной темы было принято решение провести внеурочное мероприятие с применением игрового сценария. Мероприятие направлено на закрепление полученных знаний и их применение в смоделированных ситуациях, приближенных к реальным жизненным.

Для проведения диагностики, направленной на выявление знаний, навыков и личностных установок обучающихся по указанной теме, будем руководствоваться Единой рамкой компетенций, упомянутой в первой главе. В частности, обратимся к перечню конкретных знаний, навыков и установок, относящихся к теме «Финансовая безопасность» в предметной области «Планирование и управление личными финансами» и сопоставим их с методическими, теоретическими материалами к уроку, проведенному учителем.

Согласно этим материалам, урок был разработан и проведен преподавателем на основе учебника по обществознанию для 10 класса углубленного уровня, 2 часть, авторы: В.Е. Зуев, А.Ю. Лазебникова.¹ И на основе урока Аверьяновой И., представленного на образовательной платформе lesson.edu.ru, входящей в перечень ЭОР-2024 – электронных образовательных ресурсов, утвержденных приказом № 499 Министерства просвещения России от 18.07.2024, в соответствии с обновленным ФГОС СОО.² На уроке были изучены понятия «финансовая пирамида», «финансовая безопасность», «финансовое мошенничество» и «финансовые риски».

С этими понятиями в «Рамке» на продвинутом уровне для обучающихся 15-18 лет и на базовом уровне для взрослых согласуются следующие знания, навыки и установки:

Осведомленность, знания и понимание:

- знать основные признаки финансовых пирамид и иные формы финансового мошенничества;
- знать признаки мошенничества с вовлечением подставных лиц;
- понимать, что карты и персональные данные могут использоваться в мошеннических целях, в том числе в рамках незаконного обналачивания денег;
- знать, что представляют собой незаконные схемы по обналачиванию денежных средств.

Умения, навыки и поведение:

- уметь анализировать финансовые последствия своих действий;
- определять и стараться минимизировать риски, которые связаны с использованием банковских продуктов и финансовых вложений;
- уметь выявлять недостоверную и неполную информацию о финансовом продукте и заключать договора на приобретение финансовых продуктов только после понимания всех условий и рисков;
- уметь выявлять компании с признаками мошенничества и нелегальной деятельности.

Личные характеристики и установки (включая уверенность и мотивацию):

- стремиться выяснять все условия и риски различных финансовых предложений;
- проявлять осмотрительность при рассмотрении предложений по трудоустройству без опыта и образования;
- проявлять осознанность и не допускать передачу своих платежных данных, реквизитов карты третьим лицам;
- стремиться узнавать новые способы мошенничества, чтобы своевременно распознать мошенника;
- стремиться искать информацию о возможности минимизации или нивелирования рисков различного характера.³

Таким образом при разработке игрового сценария и диагностического инструментария будем ориентироваться на данный перечень требований из Единой рамки компетенций по финансовой грамотности.

В качестве входного и итогового контроля предполагается применение тестов (Приложение А), по структуре соответствующих «Рамке», то есть состоящих из трех логических блоков:

Блок 1. Знание и понимание.

Блок 2. Навыки и поведение.

Блок 3. Установки.

Первый блок заданий направлен на диагностику уровня осведомленности, знаний и понимания обучающихся в теме личной финансовой безопасности. Он включает вопросы, позволяющие выявить знание основных признаков финансовых пирамид, мошеннических схем, включая дропперство, а также понимание рисков, связанных с использованием банковских карт и персональных данных. Таким образом, данный блок позволяет определить, насколько обучающиеся ориентируются в основных понятиях.

Второй блок ориентирован на оценку умений, навыков и рациональности поведения в определенных ситуациях. Задания данного блока представлены в виде коротких задач, требующих решения или выбора с его аргументацией, задачи направлены на выявление способности обучающихся анализировать финансовые предложения, оценивать возможные риски и последствия своих действий, а также принимать обоснованные решения. Кроме того, в данный блок включены задания на применение математического навыка – расчета процентов, так как он непосредственно связан с выявлением финансовых рисков.

Третий блок направлен на диагностику личностных установок, связанных с планированием личных финансов. Вопросы данного блока позволяют выявить степень сформированности осмотрительности, готовности проверять информацию и критически оценивать предложения, а также уточнить у обучающихся наличие стремления к дальнейшему обучению для минимизации личных финансовых рисков. Таким образом, в третьем блоке оценивается психологическая готовность обучающихся применять знания и навыки по теме «Личная финансовая безопасность» в реальных жизненных ситуациях.

Итоговый тест структурно соответствует входному, что обеспечивает сопоставимость результатов, однако, отличается измененной формулировкой заданий и несколько повышенной сложностью. В нем увеличена доля открытых вопросов, требующих не только воспроизведения знаний, но и их осмысленного применения, анализа и интерпретации. Обучающимся предлагается не только определить признаки финансовых рисков, но и аргументировать свою позицию, а также разграничивать сходные по признакам финансовые модели, например, финансовую пирамиду и сетевой маркетинг, как легальную форму предпринимательской деятельности, за которой может скрываться финансовая пирамида.

Таким образом, разработанный диагностический инструментарий должен позволить комплексно оценить динамику развития финансовой

грамотности обучающихся по трем направлениям: знания, навыки и установки. Это обеспечивает возможность не только зафиксировать прирост предметных результатов, но и выявить изменения в поведенческих установках обучающихся, что является особенно значимым в контексте формирования ответственного поведения в области управления личными финансами и развития навыков личного финансового планирования.

2.2. Разработка игровых сценариев для десятого класса по теме «Финансовая безопасность» по мотивам русской народной сказки «Колобок» и современного мультфильма «Зверополис», направленных на развитие навыков личного финансового планирования

Для разработки в рамках опытно-экспериментальной работы нами выбран игровой сценарий контентного типа, предполагающий объединение всех учебных заданий в единую сюжетную линию, обеспечивающую целостность восприятия и последовательное вовлечение обучающихся в образовательный процесс.

Обращение к игровому сценарию с ярко выраженной сюжетной составляющей отчасти обусловлено спецификой рассматриваемой темы. Финансовое мошенничество в реальной жизни нередко строится на эмоциональном воздействии: злоумышленники часто застают врасплох, говорят запутанно, чтобы успокоить или напротив взволновать жертву, тем самым отвлекая ее от сути, они используют доверие, стремление к быстрой выгоде, чувство принадлежности к группе и другие психологические механизмы.

В связи с этим представляется целесообразным воспроизведение подобных ситуаций в учебной среде, что позволяет не только познакомить обучающихся с признаками мошеннических схем, но и развить у них умение распознавать их в условиях эмоционального воздействия.

Разрабатываемый игровой сценарий предполагает, что сюжетные тексты и игровые ситуации в первую очередь воздействуют на эмоциональную сферу

обучающихся, вызывая интерес, сопереживание и вовлеченность, а лишь затем преподаватель стимулирует переход к рациональному анализу предлагаемых обстоятельств.

Таким образом, создаются условия для развития навыка осознанного принятия финансовых решений: от эмоциональной реакции – к критическому осмыслению.

В качестве сюжетной основы предполагается выбор знакомых обучающимся культурных сюжетов – сказок и мультфильмов. Использование образов знакомых персонажей должно способствовать более быстрому погружению в игровую ситуацию, так как опирается на имеющийся у обучающихся положительный опыт знакомства с этими персонажами и вызывает внутренний отклик.⁴ Это в свою очередь повышает уровень мотивации и интереса к выполнению заданий, а также способствует переносу игровой ситуации на личный опыт: постановка себя на место главного героя, что особенно важно для развития навыков в практико-ориентированных заданиях.

Отсюда следует, что выбор игрового сценария контентного типа с опорой на эмоционально значимые образы является методически обоснованным и соответствует целям развития навыков личного финансового планирования в теме финансовая безопасность.

Для выбора конкретных сюжетов на основе сказок и мультфильмов был разработан опросник (Приложение Б), позволяющий выявить, как обучающиеся воспринимают характеристики различных сказочных персонажей, в частности животных, наиболее популярных героев культурных сюжетов, как участников финансового рынка. Кроме того, опросник направлен на получение предложений от обучающихся относительно того, на основе каких именно сказок и мультфильмов им было бы интересно изучать темы по финансовой грамотности.

Опросник был предложен к прохождению обучающимся двух десятых классов МАОУ СШ № 157 в суммарном количестве 61 человек. По его итогам

100% опрошенных выразили свою заинтересованность идеей изучения тем по финансовой грамотности на основе сказок и мультфильмов. При этом 44,4% ответили, что им не важно будет ли за основу взята русская народная сказка или современный мультфильм, подчеркнув, что формат мероприятия играет решающую роль.

Мнение о том, где бы обучающимся было проще представить себя героем, разделилось практически поровну: 55,6% ответили, что в сказке или в волшебном мире, 44,4% проголосовали за современный сюжет близкий к реальной жизни. Поэтому нами предполагается разработка сценария, в котором действующие лица будут представителями сказочных и мультипликационных сюжетов, а вот условия кейсов, в которых они окажутся приблизим к современной реальности.

На основе характеристик, которые обучающиеся приписали животным, таких как, например, доверчивость, импульсивность, подверженность чужому влиянию и отсутствие осознанности действий – Зайцу, или настойчивость, скрытность и манипулятивность – Волку; а также на основе предложенных идей сюжетов, выбрали две истории: русскую народную сказку «Колобок» и современный мультфильм «Зверополис». Эти произведения были выбраны как наиболее часто упоминаемые и схожие по структуре сюжета, где главные герои, представляющие собой животных, отправляются в своеобразное путешествие – в «лес» (Колобок) и «большой город» (Зверополис) соответственно.

Нами предполагается создание альтернативных версий сюжетов, выбранных сказки и мультфильма, основанных на финансовых мошенничествах, с которыми сталкиваются знакомые герои. Однако, при разработке игрового сценария по мотивам мультфильма «Зверополис» за основу будет взята лишь идея истории о молодом животном, в нашем случае подростке, который отправляется в некий большой город для достижения своих целей. Данная концепция узнаваемая и привлекательная для целевой аудитории школьников. При этом разработанный сценарий будет

представлять собой самостоятельное произведение: он не будет воспроизводить сюжет, персонажей, диалоги, события и иные защищенные интеллектуальным правом элементы мультфильма «Зверополис». Написанная нами в рамках игрового сценария авторская история, посвященная вопросам личного финансового планирования и финансовой безопасности, не имеет отражения или аналогов в сюжете указанного анимационного произведения.

Идея проведения разных сюжетов на одну тему в разных классах состоит в том, чтобы сравнить, какой из них вызовет больший интерес и эмоциональный отклик у обучающихся, при этом не отвлекая от сути изучаемой темы и цели обучения.

Игровой сценарий представляет собой набор текстов, описывающих встречи главного героя с различными персонажами, предлагающими схемы заработка, а также задания к этим текстам. Сюжетные тексты составлены в общей форме и содержат мало конкретной информации, они наиболее направлены на эмоции, которые испытывают персонажи их личное восприятие. Задача учителя заключается в сопровождении обучающихся и их эмоциональном погружении в процесс, посредством отыгрыша персонажей и представления их точек зрения. Обучающиеся, в свою очередь, должны задавать учителю уточняющие вопросы, позволяющие им критически оценить действия и предложения персонажей, выявить, являются ли эти предложения законными или мошенническими схемами. После этого им необходимо выполнить задания к текстам. Задания и кейс-тексты в обоих сценариях идентичны, различия заключаются только в действующих лицах.

В рамках игрового сценария не предусмотрено единственно верного решения для каждой ситуации. Обучающийся имеет право согласиться на предложение любого из персонажей или отклонить его, в любом случае аргументируя свое решение. Отказ от предложения позволяет обучающемуся избежать рисков, что в контексте игрового сценария представляет собой нейтральное и безопасное решение.

Принятие предложения сопряжено с определенным уровнем риска и вводит элемент неопределенности в игровой процесс, аналогичный жизненным ситуациям, где даже тщательно продуманные решения могут привести к неожиданным последствиям. В связи с этим учитель предлагает обучающемуся использовать кубик для определения исхода событий. В зависимости от выпавшего числа, каждая сюжетная встреча предусматривает различные варианты развития событий:

- удачные исходы, которые способствуют увеличению капитала;
- неудачные исходы, которые влекут за собой финансовые потери;
- нейтральные исходы, которые не влияют на размер капитала.

После каждой встречи и принятия решений предоставляется краткий теоретический материал, который направлен на актуализацию и закрепление знаний, полученных и использованных в процессе выполнения заданий встречи.

Ниже представлены план-конспект и сценарий мероприятия, которые могут быть использованы как для проведения урока, так и для организации внеурочной деятельности, как в нашем случае.

План-конспект и сценарий разработаны в общем формате и подходят для реализации как игрового сценария по мотивам русской народной сказки «Колобок», так и сценария, основанного на мультфильме «Зверополис». Раздаточные материалы с подробными текстами встреч, соответствующие задания и презентации для каждого из упомянутых игровых сценариев, представлены в Приложении В.

План-конспект внеурочного мероприятия с применением игрового сценария на тему «Личная финансовая безопасность»

Класс: 10.

Тема: личная финансовая безопасность.

Система понятий: финансовые риски, дропперство, финансовая пирамида, сетевой маркетинг.

Цель мероприятия: развитие у обучающихся навыков личного финансового планирования для обеспечения личной финансовой безопасности посредством формирования и развития умений распознавать мошеннические схемы, анализировать финансовые риски и принимать обоснованные финансовые решения.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать у обучающихся знания об основных признаках финансовых пирамид и иных форм финансового мошенничества;
- познакомить обучающихся с признаками мошеннических схем с вовлечением подставных лиц (дропперство);
- сформировать у обучающихся понимание рисков, связанных с использованием банковских карт и персональных данных в мошеннических целях;
- сформировать у обучающихся представление о незаконных схемах обналичивания денежных средств.

Развивающие:

- развить у обучающихся умение распознавать недостоверную и неполную информацию о финансовых предложениях;
- развить у обучающихся умение выявлять организации и предложения с признаками мошенничества и нелегальной деятельности;
- развить у обучающихся способность выявлять и оценивать риски, связанные с использованием банковских продуктов и финансовых вложений;
- развить у обучающихся умение анализировать финансовые последствия принимаемых решений;
- развить у обучающихся способность принимать обоснованные финансовые решения на основе анализа условий и рисков.

Воспитательные:

- формировать у обучающихся установку на необходимость проверки условий и рисков финансовых предложений;

- воспитывать осмотрительность при рассмотрении предложений по трудоустройству и «легкому заработку»;
- формировать у обучающихся ответственное отношение к сохранности персональных данных и недопустимости их передачи третьим лицам;
- воспитывать стремление к повышению финансовой грамотности и осведомленности о современных схемах мошенничества;
- формировать у обучающихся установку на поиск способов минимизации и предотвращения финансовых рисков.

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД: анализ информации, выявление причинно-следственных связей, критическое мышление.

Коммуникативные УУД: аргументация собственной точки зрения, участие в обсуждении, умение формулировать и задавать вопросы.

Регулятивные УУД: принятие решений, оценка рисков, самоконтроль.

Личностные УУД: формирование финансово ответственного поведения, развитие осмотрительности.

Форма проведения: внеурочное занятие с применением игрового сценария, включающее элементы кейс-метода и сюжетно-ролевого моделирования.

Продолжительность мероприятия: 90 минут.

Структура мероприятия:

1. Организационный этап (5 минут): приветствие, обсуждение цели, формата мероприятия и порядка проведения, повторение основных терминов.
2. Основной этап (75 минут): введение в сюжет: знакомство с главным героем и завязкой истории, постановка проблемы (желание заработать).

Далее этап состоит из четырех циклов с повторяющимися действиями:

- 1) встреча с персонажем истории, ознакомление с его предложением;
- 2) устные вопросы от обучающихся персонажу;

- 3) выполнение письменных заданий;
- 4) обсуждение решений и применение «кубика» по необходимости;
- 5) теоретическая справка для закрепления полученных знаний.

Завершение сюжета истории.

3. Заключительный этап (10 минут): подведение итогов, краткое обсуждение: что узнали, чему научились.

Оборудование и материалы: Проектор/экран, компьютер, презентация, раздаточный материал (тексты, задания, бланк ответов).

Сценарий внеурочного мероприятия на тему «Личная финансовая безопасность»

Вступительное слово учителя:

«Добрый день! Сегодня мы углубим знания по финансовой безопасности и научимся применять их на практике. Это поможет вам лучше распознавать мошеннические схемы, оценивать финансовые риски и принимать обоснованные решения.

Давайте вспомним основные термины, которые мы изучили».

Учитель ждет от учеников определения финансовой пирамиды и дропперства.

Учитель: «Отлично! Теперь расскажу, что нас ждет. Мы погрузимся в историю, которая напоминает Вам знакомые сказки. Вы читали сказку «Колобок» / смотрели мультфильм «Зверополис»? Представьте, что главный герой – современный подросток, который думает, что легко заработает много денег.

Вы пройдете его путь, будете видеть все его глазами и принимать решения.

Я буду Вашим проводником и буду говорить от имени персонажей, которые встретятся герою. Помните, что каждый из них преследует свои цели, и все сказанное нужно анализировать и проверять.

На Ваших столах по порядку лежат листы с текстами встреч и заданиями. Не спешите, я буду зачитывать тексты вслух. Ваша задача – внимательно слушать и задавать уточняющие вопросы, чтобы выполнить задания.

Если все понятно, начнем!»

Преподаватель зачитывает завязку истории и текст первой встречи (Приложение В), стараясь передать эмоциональный настрой.

После прочтения учитель спрашивает: «Какие у вас впечатления от разговора? Задайте уточняющие вопросы персонажу о деталях его предложения». (Не более 3 минут).

Примерный список вопросов от учеников и ответы учителя к первой встрече:

- Из чего производится продукт? – «Натуральный продукт из злаков и ягод / натуральный продукт из листьев тропических деревьев».
- Кто будет покупать? – «Все! продукт вкусный и полезный, значит, всем точно понравится».
- Есть ли уже продажи? – «Нет, но я уверен, скоро будут! Надо только произвести побольше, чтобы всем хватило!».
- Какова себестоимость продукта и цена реализации? – «Себестоимость? Не знаю. А продавать думал рублей за 300...».
- Есть ли конкуренты на рынке? В чем конкурентное преимущество твоего продукта? – «Я знаю, что кто-то тоже производит батончики, но они дешевые и, наверное, ненатуральные. А у меня все свое!».

Учитель отвечает размыто от лица *персонажа*, показывая, что бизнес-плана и точных расчетов нет.

Ученики получают ответы и выполняют письменные задания (не дольше 7 минут).

После идет краткое обсуждение, какие решения приняли обучающиеся относительно предложения *персонажа*.

Если кто-то из обучающихся согласился на предложение и аргументировал свой выбор, в игру вводится элемент случайности – «Кубик: взгляд в будущее».

Расшифровка значений «Кубика» для первой встречи:

3,5 – Удача. *Персонаж* согласился с Вами, Вы вложили 5 000 и получили 7 000 через месяц, доход составил 2 000.

1,6 – Урок. *Персонаж* отказался от партнерства и перерасчета, вы ничего не потеряли.

2,4 – Неудача. Вы провели перерасчет, вложили 5 000, но продукт не пользовался спросом / случился неурожай. Вы потеряли деньги.

После обсуждения дается теоретическая справка к первой встрече:

«Если что-то звучит слишком выгодно, сначала проверь, за счет чего это работает! Высокая доходность всегда связана с высокими рисками. Либо Вас вводят в заблуждение!

Виды рисков:

- Рыночный риск: товар не купят.
- Производственный риск: не получится произвести.
- Финансовый риск: не хватит денег».

Затем цикл повторяется с каждой новой встречей: второй, третьей и четвертой.

Примерный список вопросов от учеников и ответы учителя ко второй встрече:

- Откуда приходят деньги и куда их нужно переводить? – «По-разному, но тебе не нужно в это вникать. Просто делать свою работу».
- Зачем вообще нужны посредники в переводах? – «Для удобства и ускорения процессов».
- Это законно? – «Как ты думаешь. Стало бы этим заниматься такое большое количество людей, если бы это было незаконно?»
- Есть ли официальный договор? – «Нет, мы работаем на доверии».

Учитель отвечает уклончиво, представляя точку зрения *персонажа*, чтобы ученики осознали, что их пытаются втянуть в мошенническую схему как соучастников.

Расшифровка значений «Кубика» для второй встречи:

3 – «Сомнительная удача». Вы получили 4000 рублей за первый месяц, но начали подозревать, что это мошенничество. Тревога, что полиция вас раскроет, усилилась. Вы решили уйти, но мошенники шантажируют, угрожая отправить доказательства Вашего участия в «отмывании» денег в органы. Теперь из-за страха Вы вынуждены работать на них бесплатно или первыми пойти в полицию с чистосердечным признанием.

1,5 – Жизненный урок. Вы выполнили несколько переводов, но мошенники Вам не заплатили. Вы хотите уйти, но они угрожают отправить доказательства Вашего участия в «отмывании» денег в органы. Теперь из-за страха Вы вынуждены продолжить работать на них бесплатно или первыми пойти в полицию с чистосердечным признанием.

2,4,6 – «Загубленное будущее». Вы сделали несколько переводов, полиция Вас вычислила. Счета заблокированы, банки внесли Вас в черные списки. Вам грозит штраф в 100 000 рублей и 180 часов исправительных работ.

Теоретическая справка ко второй встрече:

«Даже если ты «просто передал карту» – ты стал соучастником преступной схемы!

Совершая переводы, передавая данные своих счетов, оформляя карты, sim-карты, ИП, кошельки и аккаунты на свое имя для третьих лиц, Вы помогаете преступникам запутывать следы и «отмывать» украденные деньги.

Дроппер (дроп) – это посредник в мошеннических схемах по выводу, переводу и обналичиванию похищенных денег.

Уголовная ответственность (176-ФЗ от 24.06.25 и ст.187 УК РФ): штраф от 100 тыс. до 1 млн. руб., исправительные работы и лишение свободы от 2-х до 6-ти лет.⁵ А еще блокировка карт, проблемы с банками и трудоустройством».

Примерный список вопросов от учеников и ответы учителя к третьей встрече:

- Что за продукт? – «Спортивное питание с протеином».
- Кто покупает? – «Профессиональные спортсмены и новички-любители».
- Откуда прибыль? – «От продаж. Сколько продашь – столько получишь. Но есть еще бонусы, если приведешь работать друга».
- Что это за бонус? – «Фиксированная сумма 2000 рублей или скидка на покупку новой партии товара на эту же сумму».
- Обязательно ли приводить людей? – «Нет».
- Где покупать продукт? – «Напрямую у производителя».
- Почему я не могу также купить напрямую и работать сам? – «Можешь, но нам производитель продает по сниженной цене, а ты уже на нее делаешь накрутку, чтобы заработать».
- Почему производителю это выгодно? – «Не нужно тратить на рекламу. Мы продвигаем его продукт».
- Есть официальное трудоустройство? – «Чтобы закупать товар и перепродавать его, тебе нужно зарегистрировать ИП».

Учитель дает лаконичные и точные ответы от лица *персонажа*, чтобы ученики догадались: им предлагают стать дистрибьютором в сетевом маркетинге, а не вложить деньги в финансовую пирамиду.

Расшифровка значений «Кубика» для третьей встречи:

3,5 – Удача. Вы присоединились к дружному коллективу и купили стартовый набор из 12 упаковок за 12 000 рублей. При поддержке новых товарищей продали все за 15 000, получив доход 3 000 рублей. Неплохой результат для первого месяца.

1,6 – Урок. Вы купили стартовый набор из 12 упаковок за 12 000 рублей, но продали только 8 упаковок по 1500 рублей каждая. Вернули вложения, но не заработали. Возможно, в следующий раз повезет.

2,4 – Неудача. Вы купили стартовый набор из 12 упаковок за 12 000 рублей, но продали только 2 упаковки на 3000 рублей. В итоге Вы в минусе на 9000 рублей. В следующем месяце, даже если не все продано, нужно снова купить набор из 12 упаковок, чтобы сохранить статус дистрибьютора.

Теоретическая справка к третьей встрече:

«Схема работает пока приходят новые люди!

Финансовая пирамида – это мошенническая схема, при которой доход одних участников формируется за счет средств новых вкладчиков, а не за счет реальной инвестиционной деятельности или производства товаров / услуг.

Сетевой маркетинг – это бизнес-модель, в которой товары и услуги распространяются через независимых дистрибьюторов. Помимо этого, каждый участник сети может привлекать новых людей в команду, получая процент.

Но иногда за сетевым маркетингом может скрываться финансовая пирамида!

Признаки финансовой пирамиды:

- Обещание доходов выше рынка без необходимости что-либо делать;
- Заявление об отсутствии рисков;
- Абстрактная деятельность и неизвестные владельцы;
- Агитация к привлечению новых людей и обещание вознаграждения;
- Отсутствие лицензии на финансовую деятельность или наличие в списке компаний с нелегальной деятельностью. Проверить лицензию можно на сайте Банка России!

Главное отличие пирамиды от сетевого маркетинга: источник дохода новые вкладчики, а не продажа товаров».⁶

Примерный список вопросов от учеников и ответы учителя к четвертой встрече:

- Есть ли официальный сайт организации? – «Я отправлю тебе информацию позже».
- Есть ли у партнеров твоей компании образовательная лицензия? – «Нужно у них узнавать. Я не разбираюсь в таких вопросах».
- Есть ли гарантия, что я получу работу? – «Если ты войдешь в тройку лучших на курсе».
- Есть ли официальный договор? – «На трудоустройство, конечно. На обучение? Нужно узнавать у тех, кто его проводит.»
- Получу ли я после обучения документ, что освоил новую профессию? – «Да, должен быть сертификат».
- Смогу ли я получить налоговый вычет за платное обучение? – «А что нужно для того, чтобы его получить?».

Учитель дает неопределенные ответы от имени *персонажа*, особенно когда речь заходит об обучении. Это не позволяет ученикам сделать четкий вывод о наличии признаков мошенничества в предложении. Финальный кейс можно интерпретировать по-разному, поэтому задача учеников – самостоятельно определить надежные источники и признаки, которые помогут им в реальной жизни отличить мошенническое предложение от реального предложения о работе.

Расшифровка значений «Кубика» для четвертой встречи:

3,5 – Удача. Вы убедились в существовании компании и вакансии контент-мейкера в ней, проверили лицензию образовательного учреждения и успешно прошли обучение за 25 000 рублей. Вас приняли на работу, и уже в первый месяц Ваша зарплата составила 60 000 рублей, что на 35 000 больше вложенных средств.

1,6 – Урок. Вы проверили информацию об образовательной организации по базе ЕГРЮР и на сайте Рособнадзора и выяснили, что такой организации не существует. Это Вас расстроило, но Вы не вложили деньги, поэтому ничего не потеряли.

2,4 – Неудача. Вы не проверили лицензию образовательной организации, вложили 25 000, но обучение не состоялось. Мошенники исчезли с деньгами / Вы вложили 25 000 в обучение, но не вошли в тройку лучших на курсе. На работу в компанию Вас не приняли, зато у Вас теперь есть сертификат и Вы можете поискать похожую должность в другой компании.

Теоретическая справка к четвертой встрече:

«Настоящий обман редко выглядит как обман!

Распространенная одноуровневая схема мошенничества: Вы платите деньги, а организация «испаряется» со всеми обещаниями.

Чтобы обезопасить себя:

- Проверить существование организации в ЕГРЮЛ;
- Проверить наличие у организации лицензии, если такая требуется для данного вида деятельности;
- Заключить официальный договор при оплате каких-либо услуг;
- Найти отзывы от реальных людей».

После выполнения всех заданий встреч учитель рассказывает развязку истории: «Главный герой возвращается домой с новыми знаниями и опытом, делится своим приключением, извиняется перед *родителями* и благодарит их за уроки. Герой обещает быть более осмотрительным в будущем. *Родители* прощают его».

На заключительном этапе участники подводят итоги: кто сохранил или увеличил капитал. Также они размышляют о том, что нового узнали.

Таким образом, мероприятие на тему «Личная финансовая безопасность», организованное с использованием игрового сценария контентного типа, предоставит десятиклассникам возможность рассмотреть проблему противодействия финансовому мошенничеству с практической точки зрения: участники смогут применить полученные знания в смоделированных ситуациях, приближенных к реальным жизненным условиям. И это делает мероприятие важным этапом в развитии навыков личного финансового планирования у обучающихся.

2.3. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы по применению игровых сценариев по мотивам русской народной сказки «Колобок» и современного мультфильма «Зверополис» для развития навыков личного финансового планирования у обучающихся десятых классов

В рамках выпускной квалификационной работы был проведен педагогический эксперимент. Базой для проведения исследования послужила МАОУ СШ № 157. Экспериментальная работа осуществлялась в контексте внеурочной деятельности с учащимися 10-х классов.

В рамках учебного плана учащиеся завершили теоретическое изучение темы «Финансовая безопасность». Целью внеурочного мероприятия стало развитие у обучающихся навыков личного финансового планирования для обеспечения личной финансовой безопасности посредством формирования и развития умений распознавать мошеннические схемы, анализировать финансовые риски и принимать обоснованные финансовые решения.

В мероприятии приняли участие 27 из 32 учащихся 10 «Ю» класса и 26 из 29 учащихся 10 «Я» класса.

Для учащихся 10 «Ю» класса было проведено мероприятие с применением игрового сценария, основанного на русской народной сказке «Колобок», в то время как для учащихся 10 «Я» класса использовался игровой сценарий, основанный на мультфильме «Зверополис». Структурные и содержательные аспекты игровых сценариев идентичны, за исключением персонажей. Идея состоит в том, чтобы сравнить отличается ли уровень вовлеченности учащихся в процесс обучения в зависимости от эмоциональной дистанции, которую они испытывают по отношению к героям классических и современных произведений.

Перед началом мероприятия в обоих классах было проведено входное тестирование, направленное на определение личностных установок и уровня знаний и навыков учащихся по теме «Личная финансовая безопасность».

После мероприятия учащиеся прошли итоговое тестирование, структура которого была сопоставима с входным, но имела несколько увеличенную сложность. Это позволило провести анализ динамики знаний, навыков и личностных установок учащихся.

В процессе анализа результатов эксперимента будут рассматриваться как количественные, так и качественные показатели.

К количественным показателям будет отнесено количество учащихся, проявлявших активность на занятии и задававших вопросы, соответствующие рациональному осмыслению ситуаций.

К качественным показателям будут отнесены прирост знаний и навыков, показатели сформированности ответственных личностных установок по результатам двух тестов, а также успешность выполнения заданий в ходе самого мероприятия.

Для начала проанализируем общий прирост по трем категориям: знания, навыки, установки. Сравнительные графики результатов входного и итогового тестов в обоих классах представлены в Приложении Г (Рисунки 1.1 – 3.2).

Анализ графиков будем осуществлять на основе сопоставления доли обучающихся (в процентах), успешно справившихся с заданиями соответствующих блоков теста до и после проведения мероприятия.

На рисунке 1.1 представлена сравнительная диаграмма результатов входного и итогового тестирования учащихся 10 «Ю» класса по блоку знаний. Анализ данных показывает значительное улучшение уровня осведомленности учащихся: доля учеников, способных дать определение финансовой пирамиды, возросла с 67% до 93%, из которых 85% также могут выделить ее признаки. Доля обучающихся, способных распознать отличие между финансовой пирамидой и сетевым маркетингом увеличилась с 22% до 81%, а понимание термина «дропперство» выросло с 41% до 89%.

Рисунок 1.2 демонстрирует аналогичные показатели для учащихся 10«Я» класса. Количество обучающихся, способных давать определение финансовой пирамиды увеличилось с 58% до 88%, из которых 77% также

способны идентифицировать ее признаки. Доля учеников, распознающих отличия между финансовой пирамидой и сетевым маркетингом возросла с 19% до 77%, а понимание термина «дропперство» – с 46% до 81%.

На основании представленных данных можно сделать вывод, что теоретическое изучение темы, которое предшествовало проведению внеурочного мероприятия, не обеспечило устойчивого закрепления терминологии в памяти учащихся. А повторение материала и его практическое применение в рамках игрового сценария способствовали расширению и углублению знаний учащихся по вопросам личной финансовой безопасности в обоих классах.

На рисунках 2.1 – 2.2 представлена динамика развития практических умений, навыков обучающихся.

В 10 «Ю» классе доля учащихся, успешно выполняющих задания по расчету простых процентов, увеличилась с 52% до 89%, доля обучающихся, способных анализировать финансовые предложения, возросла с 63% до 85%, доля учащихся, выявляющих финансовые риски, увеличилась с 37% до 85%, а доля обучающихся, аргументирующих свои решения, увеличилась с 30% до 67%.

В 10 «Я» классе также фиксируется положительная динамика: доля учащихся, выполняющих расчет процентов, возросла с 50% до 85%, доля обучающихся, анализирующих финансовые предложения, увеличилась с 58% до 81%, доля учащихся, выявляющих финансовые риски, увеличилась с 35% до 77%, а доля обучающихся, аргументирующих свои решения, увеличилась с 27% до 62%.

Полученные данные свидетельствуют о том, что до проведения внеурочного мероприятия развитие навыков у некоторых обучающихся уже соответствовало определенному уровню. Однако, мероприятие способствовало значительному повышению уровня практических умений у учащихся обоих классов. Наилучшие результаты обучающиеся демонстрируют в базовых вычислительных задачах на простые проценты, а

также показывают хорошую способность к анализу и оценке ситуаций, при этом наблюдается некоторое отставание в аргументации своих решений у 33 – 38% обучающихся в каждом из классов.

Динамика личностных установок учащихся представлена на рисунках 3.1 – 3.2.

В 10 «Ю» классе наблюдается увеличение доли обучающихся, осознающих связь между высокой доходностью и высоким риском, с 93% до 100%. Доля учащихся, не доверяющих финансовым предложениям от знакомых без предварительного анализа, возросла с 37% до 78%. Также отмечается рост понимания недопустимости передачи банковских карт и личных данных с 74% до 93%. Количество учащихся, стремящихся проверять информацию в официальных источниках, увеличилось с 33% до 67%. Доля учащихся демонстрирующих готовность к дальнейшему обучению и актуализации знаний в области финансовой безопасности возросла с 52% до 89%.

В 10 «Я» классе аналогично зафиксирован прирост: доля учащихся, осознающих риск высокой доходности, увеличилась с 89% до 96%. Доля не доверяющих предложениям от знакомых без анализа возросла с 46% до 81%, а уровень понимания опасности передачи личных данных повысился с 69% до 96%. Количество учащихся, стремящихся проверять информацию в надежных источниках, увеличилось с 31% до 73%. Готовность к получению новых знаний о личной финансовой безопасности возросла с 50% до 85%.

Анализ данных диаграмм позволяет сделать вывод, что у большинства обучающихся обоих классов уже были сформированы личностные установки, направленные на ответственное отношение к своей финансовой безопасности. Наиболее сформированными являлись до и являются после проведения мероприятия установки, связанные с осознанием связи между высокой доходностью и высокими рисками, необходимостью защиты личных данных и потребностью в постоянном обучении для поддержания актуальности знаний и противодействия мошенническим действиям.

Менее сформированными можно назвать установки, связанные с доверием в личных взаимоотношениях: так, до проведения мероприятия с использованием игрового сценария, большинство учащихся были склонны слепо доверять предложениям от знакомых, рассматривая их как безусловно надежные. Кроме того, изначально наблюдались недостатки в проверке информации в официальных источниках, так как оказалось, что учащиеся не знали, где и какую информацию можно проверить в государственных ресурсах.

В целом анализ графиков показывает устойчивую положительную динамику по всем трем блокам: знания, умения, установки в каждом из классов, что свидетельствует о результативности проведенного мероприятия с использованием игровых сценариев.

Помимо сравнения результатов входного и итогового тестирования, представляет интерес анализ успешности выполнения заданий игрового сценария обучающимися в ходе внеурочного мероприятия.

Диаграммы, отображающие баллы, полученные во время прохождения внеурочного мероприятия обучающимися обоих классов, представлены в Приложении Д. На рисунках 4.1 и 4.2 представлены результаты 10«Ю» и 10«Я» классов, соответственно, по баллам за выполнение заданий к текстам. Диаграммы включают три уровня кривых, отражающих уровень освоения темы:

- зеленый цвет – высокий уровень освоения темы (20–24 балла);
- оранжевый цвет – средний уровень освоения темы (14–19 баллов);
- красный цвет – низкий уровень освоения темы (до 13 баллов).

На рисунках 5.1 и 5.2 представлены диаграммы дополнительных баллов, начисленных обучающимся за активность во время мероприятия и за корректные вопросы, способствующие анализу предложений и выявлению существенной, но отсутствующей в тексте, информации, которая является необходимой для оценки рисков и принятия обоснованных, аргументированных решений. Поэтому количество дополнительных баллов,

полученных каждым из учащихся, не всегда равняется числу заданных им вопросов.

При оценке результатов дополнительные баллы не суммировались с основными, полученными за выполнение заданий, а выступали в качестве отдельного показателя.

По результатам выполнения учащимися 10 «Ю» заданий игрового сценария, разработанного на основе сказки «Колобок», были получены количественные и качественные данные, позволяющие оценить уровень развития навыков личного финансового планирования, знаний и установок по финансовой безопасности обучающихся.

Высокий уровень освоения темы был продемонстрирован 10 обучающимися. Их результаты, варьирующиеся в диапазоне от 20 до 24 баллов, свидетельствуют не только о владении понятиями по теме «Личная финансовая безопасность», но и о способности применять их в практико-ориентированных ситуациях. Обучающиеся данной группы успешно выявили признаки мошеннических схем и рискованных финансовых предложений, включая дропперство и высокорисковые инвестиции, при этом корректно оценили потенциальные риски и последствия, а также аргументированно обосновали отказ от участия в подобных предложениях. Они также продемонстрировали умение сопоставлять различные финансовые модели, например, отличать финансовую пирамиду от сетевого маркетинга, и предлагать рациональные стратегии поведения в различных условиях.

Средний уровень освоения темы был зафиксирован у 13 обучающихся. Их результаты, находящиеся в диапазоне от 15 до 19 баллов, указывают на наличие базовых знаний и частично развитых умений их применять. Обучающиеся данной группы в целом распознавали признаки потенциально опасных финансовых ситуаций, но испытывали затруднения при анализе, аргументации своей позиции или рациональной оценке рисков. В ряде случаев наблюдалась недостаточная проработанность решений и неполная или нерациональная аргументация выбора стратегии поведения.

Низкий уровень освоения темы был выявлен у 4 обучающихся, чьи результаты варьировались в диапазоне от 9 до 12 баллов. Результаты данной группы свидетельствуют о фрагментарном усвоении темы «Личная финансовая безопасность» и недостаточной развитости навыков анализа финансовых ситуаций. Обучающиеся испытывали трудности в распознавании признаков мошеннических схем, оценке рисков и формулировании обоснованных решений, либо вовсе не аргументировали свои выводы.

Средний балл по классу составил 17,9, что соответствует среднему уровню освоения темы с тенденцией к повышенному.

В качестве дополнительного индикатора результативности проведения внеклассного мероприятия с использованием игрового сценария была рассмотрена познавательная активность учащихся, выраженная в форме постановки уточняющих и аналитических вопросов в процессе работы с кейс-ситуациями, представленными текстами «Встреч» и соответствующими заданиями. Данный показатель, как уже отмечалось, отражает степень вовлеченности обучающихся, а также развитие их коммуникативных умений, критического и аналитического мышления.

Анализ полученных данных показал, что большинство учащихся 10«Ю» класса продемонстрировали активность в постановке вопросов различного уровня сложности. Наибольшее количество учащихся (8 человек) получили по 3 дополнительных балла за систематическое формулирование содержательных вопросов, направленных на выявление скрытых рисков и уточнение условий предложенных финансовых ситуаций.

Пять учащихся получили по 2 балла, а шесть – по 1 баллу, что свидетельствует об эпизодической, но осмысленной познавательной активности. Высокий уровень развития навыка постановки вопросов был выявлен у четырех учащихся, которые получили от 4 до 5 баллов. Их вопросы чаще всего носили аналитический характер, были направлены на выявление противоречий, проверку достоверности информации и уточнение правовых и финансовых последствий в предлагаемых ситуациях.

Четыре учащихся не проявили активности, что может указывать на затруднения в формулировании вопросов или недостаточную вовлеченность в процесс анализа или безразличность ко всему мероприятию в целом.

Обобщая полученные данные, можно сделать вывод, что у значительной части обучающихся 10 «Ю» класса успешно сформированы не только предметные знания в области финансовой безопасности, но и в некоторой степени развиты практические умения их применения в моделируемых жизненных ситуациях. В частности, наблюдается развитие критического мышления, сопряженного с умением задавать уточняющие вопросы, позволяющие глубже анализировать ситуацию, развитие способности к оценке рисков, а также формирование ответственного отношения к принятию финансовых решений. Данные навыки и установки напрямую связаны с развитием рационального мышления и способствует снижению вероятности вовлечения в мошеннические схемы.

По итогам проведения аналогичного игрового сценария, основанного на сюжете мультфильма «Зверополис», были получены результаты, отражающие уровень освоения обучающимися 10 «Я» класса содержания темы «Личная финансовая безопасность».

Высокий уровень освоения темы был продемонстрирован восьмью обучающимися, набравшими от 21 до 24 баллов. Учащиеся данной группы продемонстрировали способность уверенно применять теоретические знания на практике: выявлять признаки финансовых рисков, идентифицировать мошеннические схемы, осуществлять анализ условий предлагаемых сделок, а также аргументированно принимать решения об отказе от участия в потенциально опасных финансовых моделях. Кроме того, они продемонстрировали навыки разработки стратегий проверки информации, включая обращение к официальным источникам и реестрам, что свидетельствует о формировании базовых принципов финансово безопасного поведения.

Средний уровень освоения темы также, как и в другом классе, является наиболее представленным и включает в себя 12 обучающихся, набравших от 14 до 19 баллов. Результаты данной группы показывают, что обучающиеся в целом ориентируются в теме и способны выявлять основные риски, однако, не всегда последовательно используют знания при анализе более сложных финансовых ситуаций. Затруднения возникают в процессе самостоятельного формирования стратегий действий, а также в аргументации собственной позиции.

Низкий уровень освоения темы был выявлен у 6 обучающихся, набравших от 8 до 13 баллов. Для данной группы характерны сложности в понимании сути финансовых предложений, недостаточные навыки выявления рисков и слабая аргументация принимаемых решений.

Средний балл по классу составил приблизительно 17, что также соответствует среднему уровню освоения темы.

Анализ познавательной активности обучающихся 10 «Я» класса также осуществлялся через оценку качества и количества задаваемых вопросов в процессе решения кейс-ситуаций.

Полученные результаты показывают, что наибольшее количество обучающихся сосредоточено в диапазоне 1–3 баллов: по 6 человек в каждой категории. Это свидетельствует о том, что обучающиеся в целом включались в процесс анализа и предпринимали попытки уточнения информации, однако, глубина и системность задаваемых вопросов варьировалась.

Высокий уровень активности (4–5 баллов) продемонстрировали всего 3 обучающихся, чьи вопросы носили выраженный аналитический характер и были направлены на проверку достоверности информации, выявление признаков мошенничества и оценку рисков.

В то же время 5 обучающихся не задали корректных вопросов, что может указывать на недостаточное развитие навыков критического осмысления ситуации или на пассивную позицию в учебной деятельности.

В целом результаты исследования позволяют заключить, что у учащихся 10 «Я» класса также наблюдается развитие основных компонентов финансовой безопасности: способности идентифицировать потенциально опасные финансовые ситуации, проводить оценку рисков и принимать обоснованные решения на основе анализа полученной информации. Тем не менее, у определенной части обучающихся сохраняется необходимость в совершенствовании навыков углубленной аргументации и использования вопросов как инструмента анализа.

В результате педагогического наблюдения в ходе проведения игровых сценариев в 10-х классах были зафиксированы следующие особенности восприятия обучающимися сюжетной основы: в 10 «Я» классе, где был применен игровой сценарий, разработанный на основе мультфильма «Зверополис», на начальном этапе наблюдалась ярко выраженная эмоциональная реакция обучающихся, связанная с узнаваемостью и привлекательностью знакомого сюжета и персонажей. Однако, в дальнейшем было выявлено, что наличие у этих персонажей, устойчиво закрепленных в оригинальном произведении, характеристик (положительных или отрицательных) затрудняет их аналитическое восприятие в контексте моделируемых финансовых ситуаций. Обучающиеся склонны оценивать предлагаемые персонажами действия через призму уже сформированного, преимущественно негативного, отношения к ним по сюжету мультфильма, что снижает уровень критического анализа и влияет на глубину проработки кейсов. В частности, как можно заметить по дополнительным баллам, это проявлялось в более частом выборе стратегии избегания и меньшей активности в постановке уточняющих вопросов.

В 10 «Ю» классе, где сценарий был построен на основе сказки «Колобок», эмоциональная реакция учащихся на начальном этапе была минимальной, однако, в процессе обучающиеся демонстрировали более высокий уровень включенности в аналитическую деятельность. Это может быть обусловлено с тем, что персонажи русской народной сказки не обладают

закрепленными оригинальным сюжетом характеристиками в контексте рассматриваемой темы. И это позволило учащимся воспринимать их действия непредвзято, исходя только из того, что персонажи предлагают и как ведут себя в рамках разработанного игрового сценария. Данный аспект лучше способствует развитию критического мышления при анализе предлагаемых ситуаций.

На основании этого наблюдения можно сделать вывод, что при разработке игровых сценариев целесообразно подбирать такие сюжетные основы и персонажей, которые, с одной стороны, являются узнаваемыми и вызывают эмоциональный отклик, а с другой – не обладают ярко выраженными и однозначными характеристиками, способными исказить аналитическое восприятие обучающихся и отвлекать их от образовательных задач. Перспективным, по-нашему мнению, в таком случае является использование второстепенных персонажей или менее типизированных образов, сохраняющих связь с оригинальным произведением, но не формирующих устойчивых оценочных суждений.

Вторым значимым наблюдением стала динамика принятия решений обучающимися в процессе решения кейс-ситуаций. На начальных этапах большинство обучающихся в обоих классах демонстрировали склонность к отказу от предложений встреченных ими персонажей, что может свидетельствовать о настороженности и стремлении избежать потенциальных рисков. Однако, начиная с третьего кейса, в котором ситуация не имела однозначных признаков мошенничества или высокорисковой инвестиции, решения обучающихся стали более вариативными: часть из них соглашалась на предложенные условия, часть – отказывалась, при этом аргументация становилась более развернутой и осмысленной.

Особое влияние на вовлеченность обучающихся оказало введение элемента случайности – использование игрального кубика, определяющего последствия принятых решений. С данного момента в обоих классах наблюдалось заметное повышение интереса, эмоциональной включенности и

активности обучающихся. В ходе рефлексии многие участники отмечали, что именно элемент непредсказуемости оказался наиболее значимым, поскольку он отражает реальные жизненные условия, в которых даже обоснованные решения могут приводить к различным последствиям, и это способствует формированию у обучающихся понимания необходимости прогнозирования нескольких сценариев развития событий и оценки рисков каждого из них.

Следует отдельно отметить, что все обучающиеся продемонстрировали высокий уровень осознанности при работе с кейсом, связанным с дропперством: ни один ученик не выразил готовности участвовать в данной мошеннической схеме. Этот факт указывает на сформированность у десятиклассников правового сознания и осознание ими потенциальных рисков, связанных с противозаконной деятельностью. А также свидетельствует о наличии установок на соблюдение законодательства и безопасное, ответственное поведение в отношении личных финансов.

С точки зрения организации учебного процесса дисциплина в обоих классах в целом сохранялась на должном уровне, хоть и наблюдались отдельные эпизоды оживленного обсуждения в процессе постановки вопросов, но этот факт можно рассматривать как проявление познавательной активности. Попытки коллективного согласования ответов имели единичный характер и оперативно пресекались. При этом в каждом классе были зафиксированы 1–2 обучающихся, не вовлеченных в деятельность и демонстрирующих отказ от участия. Однако, по результатам обсуждения с классными руководителями установлено, что подобная модель поведения является для них устойчивой и проявляется вне зависимости от формы проведения занятий, а значит требует отдельного внимания и психологического анализа, в большей степени не связанного с нашим исследованием.

В целом применение игровых сценариев на внеурочных мероприятиях в обоих классах показало свою результативность как метод развития навыков личного финансового планирования в области финансовой безопасности.

Игровой формат способствовал повышению познавательной активности обучающихся, развитию умений применять знания в моделируемых жизненных ситуациях, развитию навыков анализа, аргументации и принятия решений.

Вместе с тем следует подчеркнуть, что игровые методы не могут в полной мере заменить углубленное теоретическое изучение материала. В условиях насыщенности содержания: большого количества терминов, понятий и признаков – полное и качественное его усвоение обучающимися исключительно в игровом формате затруднено. В связи с этим представляется целесообразным использовать игровые сценарии либо на этапе закрепления изученного материала, либо в качестве вводного элемента перед началом изучения новой темы с целью повышения мотивации и формирования познавательного интереса.

Кроме того, нужно помнить, что в обучении безусловно важно применение различных образовательных методик, приемов и технологий, наиболее целесообразных для изучаемого предмета, темы, индивидуальных потребностей и характеристик класса, в которых они применяются.

К числу методических рекомендаций по применению игрового сценария контентного типа помимо вышесказанного можно отнести:

- возможность организации работы в парах или мини-группах, с целью оптимизации временных затрат, но с учетом потенциального снижения индивидуальной активности в таком случае;
- необходимость тщательного подбора сюжетной основы с учетом интересов обучающихся и ее соответствия образовательным целям, так чтобы она служила задачам обучения, а не отвлекала от них и не стала восприниматься обучающимися как бессмысленное развлечение;
- включение в структуру занятия разнообразных видов деятельности, в том числе элементов случайности и соревнования, способствующих поддержанию интереса;

- использование визуализации как средства усиления погружения в сюжет и активизации воображения обучающихся. Так, например, на нашем мероприятии было отмечено повышенное внимание к иллюстрациям, сопровождавшим игровые сюжеты;
- сохранение свободы выбора в принятии решений, что позволяет формировать у обучающихся чувство ответственности за собственные действия и их последствия.

Таким образом, применение игровых сценариев в обучении для развития навыков личного финансового планирования представляется результативным педагогическим инструментом при условии его методически грамотного использования и сочетания с другими формами обучения.

Примечания:

¹ Обществознание: 10-й класс углубленный уровень: учебное пособие: в 2 частях. Ч. 2: Основы экономики / В.Е. Зуев, Н.И. Городецкая, И.Т. Кери, И.А. Лобанов: под ред. А.Ю. Лазебниковой, В.Е.Зуева. – 4-е изд., стер. – М.: Просвещение. 2025. – С. 152.

² Аверьянова, И. Финансовая безопасность. // lesson.edu.ru – URL: <https://lesson.edu.ru/lesson/537eaff8-f4ec-452d-82de-584beed6fbc5>.

³ Единая рамка компетенций в области финансовой грамотности и финансовой культуры. // Портал Мои финансы – официальный просветительский ресурс – URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/competencies/>.

⁴ Зандер, Д.А. Влияние советских и современных мультфильмов на психику и развитие обучающихся. // Международный конкурс научно-исследовательских и творческих работ учащихся Старт в науке – URL: <https://school-science.ru/26/8/63381>.

⁵ Федеральный закон от 24.06.2025 № 176-ФЗ «О внесении изменений в статью 187 Уголовного кодекса Российской Федерации». // КонсультантПлюс – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_508353/.

⁶ Иваткина, М. Как распознать финансовую пирамиду? // Портал Мои финансы – официальный просветительский ресурс – URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/article/raspoznat-finansovuyu-piramidu/>.

Заключение

Актуальность проведенного исследования обусловлена противоречием между относительно высоким уровнем теоретической финансовой грамотности обучающихся и недостаточной сформированностью практических навыков финансового поведения. В рамках работы было исследовано, что формирование данных навыков требует не только передачи знаний, но и организации практико-ориентированной деятельности, приближенной к реальным жизненным ситуациям.

В первой главе были рассмотрены теоретические основы формирования и развития навыков личного финансового планирования. В результате анализа научной литературы установлено, что навык представляет собой автоматизированное действие, формирующееся на основе умений и знаний в процессе многократного повторения. Было обосновано, что навыки личного финансового планирования включают в себя не только знаниевый компонент, но и поведенческий, а также личностные установки, определяющие финансовое поведение обучающихся.

Также были уточнены понятия «личные финансы» и «финансовое планирование», что позволило сформулировать авторское определение навыков личного финансового планирования как совокупности действий и умений, направленных на управление денежными средствами, прогнозирование финансовых последствий и достижение поставленных целей. При этом формирование и развитие данных навыков невозможно без включения обучающихся в активную деятельность, а само развитие представляет собой долгосрочный процесс.

Во втором параграфе первой главы было исследовано понятие игровых сценариев как интерактивного метода обучения и, в результате анализа различных подходов к пониманию термина «игровые сценарии», было установлено, что игровые сценарии представляют собой гибкий инструмент, позволяющий интегрировать различные элементы игры в образовательный

процесс с целью повышения мотивации и вовлеченности обучающихся. Было обосновано, что наиболее практичным является подход, рассматривающий игровые сценарии как более широкую категорию, включающую не только полноценные образовательные игры, но и различные их элементы в процессе обучения.

В результате анализа методических основ применения игровых сценариев в обучении было установлено, что их результативность определяется соблюдением ряда принципов: практической направленности, последовательности, соответствия возрастным особенностям обучающихся, а также обеспечением обратной связи и рефлексии. Было доказано, что игровые сценарии позволяют моделировать реальные ситуации, обеспечивая безопасную среду для принятия решений и анализа ошибок, что является важным условием развития навыков.

Во второй главе была представлена опытно-экспериментальная работа. В рамках первого параграфа разработан диагностический инструментарий, позволяющий комплексно оценить уровень знаний, навыков и личностных установок обучающихся по теме «Личная финансовая безопасность». Структура диагностики была выстроена в соответствии с Единой рамкой компетенций и включала три блока: знания, навыки и установки, что обеспечило системный подход к оценке результатов.

Во втором параграфе были разработаны подобные друг другу игровые сценарии контентного типа на основе русской народной сказки «Колобок» и современного мультфильма «Зверополис». Выбор сюжетной основы был обоснован необходимостью повышения эмоциональной вовлеченности обучающихся. В ходе разработки было показано, что использование знакомых образов способствует более быстрому погружению в учебную ситуацию и активизации личного опыта учащихся. Особенностью сценария стало сочетание эмоционального воздействия с последующим рациональным анализом, что обеспечивает формирование осознанного финансового поведения в контексте личной финансовой безопасности.

Проведенный педагогический эксперимент и анализ результатов опытно-экспериментальной работы показал, что применение игровых сценариев оказывает положительное влияние на развитие навыков личного финансового планирования у обучающихся.

Сравнительный анализ результатов входного и итогового тестирования выявил устойчивую положительную динамику по всем исследуемым параметрам: знаниям, умениям и личностным установкам. В частности, было зафиксировано значительное повышение уровня практических умений: доля обучающихся, способных анализировать финансовые предложения, выявлять риски и рассчитывать проценты, существенно увеличилась в обоих классах, в которых было проведено мероприятие с применением игровых сценариев.

Особое значение имеет рост показателей, связанных с аргументацией решений, хотя именно этот компонент остается наименее сформированным, что свидетельствует о необходимости дальнейшей работы в данном направлении.

Анализ личностных установок показал, что после проведения мероприятия увеличилась доля обучающихся, осознающих связь между доходностью и риском, проявляющих осторожность при рассмотрении финансовых предложений, а также стремящихся проверять информацию в надежных источниках. Это свидетельствует о формировании более ответственного финансового поведения.

Результаты выполнения заданий игрового сценария также подтвердили его результативность: большинство обучающихся по итогам проведенного мероприятия продемонстрировали средний и высокий уровень освоения темы, при этом учащиеся с высоким уровнем показали способность не только применять знания, но и переносить их в новые ситуации, анализировать риски и обосновывать свои решения.

Дополнительным показателем результативности стала высокая познавательная активность обучающихся, выраженная в постановке вопросов, направленных на уточнение условий и выявление скрытых рисков в

предложенных игровых ситуациях. Это свидетельствует о развитии у обучающихся критического мышления и осознанного подхода к принятию решений.

Сравнительный анализ двух игровых сценариев показал, что различия в сюжетной основе при сохранении идентичного содержания не оказали существенного влияния на уровень усвоения материала. Однако, наличие у персонажей, закрепленных в оригинальном произведении, характеристик, как в случае с героями мультфильма «Зверополис», затрудняет их восприятие в предлагаемых финансовых ситуациях. Оценка действий персонажей обучающимися в таком случае осуществляется через призму уже сформированного позитивного или негативного образа, что снижает критический анализ и глубину проработки кейсов. На нашем внеурочном мероприятии это проявлялось в более частом выборе стратегии избегания и меньшей активности обучающихся при постановке уточняющих вопросов.

Полученные результаты позволяют сделать следующие выводы:

Во-первых, применение игровых сценариев является результативным педагогическим инструментом для развития навыков личного финансового планирования, так как обеспечивают переход от теоретических знаний к их практическому применению в моделируемых ситуациях, приближенных к реальным. Тем не менее, использовать его рекомендуется как дополнительный метод, но не как замену другим образовательным технологиям и приемам.

Во-вторых, использование сюжетной основы с эмоционально значимыми для обучающихся персонажами и игровыми ситуациями способствует повышению мотивации обучающихся и их вовлеченности в образовательный процесс, а подкрепление игрового сценария средствами визуализации, в частности иллюстрациями к сюжету, вызывает положительный отклик и способствует полноценному погружению.

В-третьих, применение игровых сценариев позволяет не только повысить уровень знаний и умений, но и оказывает влияние на формирование

личностных установок, лежащих в основе финансово ответственного поведения.

В-четвертых, наиболее значительный прирост наблюдается в базовых практических умениях (математическом счете, выделении признаков мошенничества и выявлении рисков различных предложений) и осознанности финансового поведения, в то время как развитие навыков аргументации остается недостаточным и требует дополнительной проработки.

В-пятых, результативность применения игровых сценариев во многом зависит от их методической обоснованности, соответствия целям обучения и учета особенностей целевой аудитории.

Таким образом, результаты проведенного исследования подтверждают гипотезу о том, что применение игровых сценариев в образовательном процессе ведет к положительной динамике в развитии навыков личного финансового планирования у обучающихся, однако, следует учитывать, что навыки развиваются в результате продолжительных и систематических тренировок, поэтому применение игровых сценариев или других активных и интерактивных методов обучения в рамках ограниченного числа занятий может лишь повысить уровень овладения тем или иным навыком, но не сформировать его полностью.

Библиографический список

I. Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон от 24.06.2025 № 176-ФЗ «О внесении изменений в статью 187 Уголовного кодекса Российской Федерации». // КонсультантПлюс – URL: <https://www.consultant.ru/document>.
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24.10.2023 № 2958-р «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года». // МИНФИН России – URL: <https://minfin.gov.ru/ru/document>.
3. Приказ Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413 (ред. от 12.02.2025) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» – URL: https://mrnvmu.mil.ru/upload/site133/document_file/RnuqAW77ML.pdf.

II. Литература

4. Акопян, Е.А., Гусельщикова, Н.Б. Использование интерактивных методов при обучении студентов для формирования навыков противодействия финансовому мошенничеству. // Вестник экспертного совета. 2020. №2 (21).
5. Алексеева, А.З., Соломонова, Г.С., Аетдинова, Р.Р. Геймификация в образовании. // Педагогика. Психология. Философия. 2021. №4 (24).
6. Баркова, А.А. Личное финансовое планирование как базовое условие формирования финансовой грамотности. // В научном поиске: Сборник научных трудов. – Иркутск: Аспринт. 2024.
7. Богданова, Е.Л., Гришина, Н.В. Геймификация в образовании: новые возможности повышения финансовой грамотности. // Образование и наука. 2024. № 3.
8. Быстрова, Н.В., Бакулина, Н.А., Гнездин, А.В. Геймификация в современном образовательном процессе. // Журнал прикладных исследований. 2022. №6.

9. Волошина, И.А., Новиков, П.Н. Понятие навыка в составе образовательной и профессионально-трудовой терминологии. // Социально-трудовые исследования. 2020. № 40 (3).
10. Горелова, М.А. Применение игровых механик для формирования финансовой культуры молодежи. // Педагогика. 2023. № 12.
11. Дидактические основы методов обучения. / И.Я. Лернер. – М.: Педагогика. 1992.
12. Добrorадных, Е.А. Интерактивные методы обучения на учебном занятии по теме «Личная финансовая безопасность» в профессиональном образовании. // Вестник науки. 2025. №4 (85).
13. Индутенко, А.Н., Чижова, В.В. Формирование финансовой культуры учащихся начальных классов. // Экономика и социум. 2015. № 6 (19).
14. Как научить подростков финансовой грамотности через игру: методические рекомендации по реализации проекта «ФинКод: финансовая грамотность для подростков». / Ярославская областная универсальная научная библиотека имени Н.А. Некрасова сост. А.К. Лончакова, Д.П. Бабакина, В.А. Хлопотова. – Ярославль. 2025.
15. Калашников, В.Г., Смирнов, Д.Я. Использование интерактивных методов обучения для формирования финансовых навыков учащихся: интеграция экономических игр и симуляций. // Московский экономический журнал. 2024. №6.
16. Лоретц, О.Г. Использование активных и интерактивных методов обучения в учебном процессе. // Аграрное образование и наука. 2013. №2.
17. Новиков, П.Н. Общие подходы к понятию навыка. // Актуальные вопросы современной экономики. 2020. № 1.
18. Обществознание: 10-й класс углубленный уровень: учебное пособие: в 2 частях. Ч. 2: Основы экономики / В.Е. Зуев, Н.И. Городецкая, И.Т. Кери, И.А. Лобанов: под ред. А. Ю. Лазебниковой, В.Е. Зуева. – 4-е изд., стер. – М.: Просвещение. 2025.

19. Педагогика: учебное пособие для педагогических институтов. / Гл. ред. Ю.К. Бабанский. – 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Просвещение. 1988.
20. Посохов, Д.В. Геймификация и интерактивные технологии в обучении финансовой грамотности. // Цифровизация. 2025. №3.
21. Профессиональное образование: Словарь: Ключевые понятия, актуал. лексика. / С.М. Вишнякова; М-во общ. и проф. образования РФ. Упр. сред. проф. образования, Науч.-метод. центр сред. проф. образования. – М.: Новь. 1999.
22. Советский энциклопедический словарь. / гл. ред. А.М. Прохоров. - 3-е изд. – М.: Советская энциклопедия. 1984.
23. Сундеева, Л.А., Щеняева, Е.Ю. К вопросу о формировании финансовой грамотности старшеклассников посредством внеурочной деятельности. // Балтийский гуманитарный журнал. 2023. №1 (42).
24. Сытник, А.А. Формирование навыков и компетенций. // Вестник НИБ. 2025. №58.
25. Философский энциклопедический словарь. / Ред.-сост. Е.Ф.Губский и др. – М.: Изд. дом «ИНФРА-М». 1997.
26. Цирулева, Л.Д., Щербакова, Н.Е. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии. // Вестник ПензГУ. 2023. №3 (43).
27. Чагин, С.С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. №1 (44).
28. Чаленко, Д.Д. Геймификация как инструмент повышения финансовой грамотности. // Инновационные аспекты развития науки и техники. 2021. №9.
29. Шагрова, Л.П. Использование технологии развития критического мышления у студентов в процессе обучения на уд «Финансовая грамотность» для формирования навыков личного финансового планирования. // Информационные и инновационные технологии в науке и образовании: Сборник научных трудов по итогам VII всероссийской научно-практической

конференции с международным участием, Таганрог, Россия, 27–28 октября 2022 года. – Ростов-на-Дону: Издательско-полиграфический комплекс РГЭУ (РИНХ). 2023.

III. Интернет ресурсы

30. Аверьянова, И. Финансовая безопасность. // lesson.edu.ru – URL: <https://lesson.edu.ru/lesson/537eaff8-f4ec-452d-82de-584beed6fbc5>.

31. Грамотный подход: как молодое поколение осваивает финансовые уроки. // РБК Отрасли – URL: <https://www.rbc.ru/industries>.

32. Единая рамка компетенций в области финансовой грамотности и финансовой культуры. // Портал Мои финансы – официальный просветительский ресурс – URL: <https://xn/competencies/>.

33. Зандер, Д.А. Влияние советских и современных мультфильмов на психику и развитие обучающихся. // Международный конкурс научно-исследовательских и творческих работ учащихся Старт в науке – URL: <https://school-science.ru/26/8/63381>.

34. Иваткина, М. Как распознать финансовую пирамиду? // Портал Мои финансы – официальный просветительский ресурс – URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/article/raspoznat-finansovuyu-piramidu/>.

35. Исследование уровня финансовой грамотности: пятый этап. // Банк России – URL: https://cbr.ru/analytics/szpp/fin_literacy/research/fin_ed_5/.

36. Макаркова, Е.С. Азбука финансовой грамотности в мультипликационных фильмах и настольных играх. // Международный конкурс научно-исследовательских и творческих работ учащихся Старт в науке – URL: <https://school-science.ru/18/14/53163>.

37. Теория планомерно-поэтапного формирования умственных действий и понятий. // Рувики – URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/Теория>.

38. Чащина, Д.В. Дроппер – марионетка в руках мошенников (противодействие распространению дропперства среди молодежи как фактор повышения уровня финансовой грамотности) // Международный конкурс

научно-исследовательских и творческих работ учащихся Старт в науке – URL:
<https://school-science.ru/27/14/63934>.

39. Yu-kai Chou. Octalysis – complete Gamification framework – URL:
<https://yukaichou.com>.

Входной контроль

Блок 1.

1. Знаете ли Вы, что такое финансовая пирамида?
 - Да, могу объяснить
 - Термин слышал(а), но объяснить затрудняюсь
 - Нет
2. Какой из вариантов наиболее точно описывает финансовую пирамиду?
 - Компания привлекает вкладчиков, обещая высокий доход
 - Компания НЕ производит товары и услуги, привлекает вкладчиков под высокий "фиксированный" процент, а за привлечение новых людей вкладчик получает дополнительный доход
 - Компания производит товары или услуги, привлекает к продажам своего товара/услуги независимых участников, которые получают доход от продаж и могут получать процент за привлечение новых людей
3. Финансовая пирамида и сетевой маркетинг это одно и то же?
 - Нет, это совсем разные понятия
 - Да, это разные названия одной и той же незаконной схемы заработка
 - Нет, но деятельность финансовой пирамиды могут прикрывать сетевым маркетингом
4. Знаете ли Вы, что такое дропперство?
 - Да, могу объяснить
 - Термин слышал(а), но объяснить затрудняюсь
 - Нет
5. Как Вы понимаете, что такое дропперство?

Блок 2.

6. Что, по Вашему мнению, может быть риском при трудоустройстве?
 - Неофициальная работа без договора
 - Требование оплатить обучение
 - Высокая зарплата без опыта
 - Отсутствие четко определенных обязанностей
 - Отсутствие социального пакета

- Отсутствие организации в государственном реестре юридических лиц (ЕГРЮЛ) и данных на сайте ФНС
 - Ничего из перечисленного
7. Вам предложили вложить 10 000 рублей, чтобы через месяц получить 20 000 рублей. Какова доходность этого предложения в процентах?
-
-

8. Как Вы оцениваете предложение из вопроса выше?
- Как подозрительное
 - Вполне реальное предложение
 - Зависит от того, во что вкладывать
9. Согласились бы Вы на данное предложение?
- Если бы у меня были 10 000, думаю, согласился(-лась) бы
 - Обсудил(а) бы это с родителями
 - Разузнал(а) бы всю информацию о предложении и проверил(а) ее достоверность, потом бы возможно согласился (-лась)
 - Предложение звучит ненадежно, поэтому без раздумий бы отказался (-лась)

Блок 3.

10. Безопасно ли, по вашему мнению, передавать свою банковскую карту, ее данные или доступ к онлайн-банку другим людям?
- Да
 - Нет
 - Зависит от ситуации
11. Нужно ли, по вашему мнению, проверять предоставляемую Вам информацию перед принятием финансовых решений?
- Да, всегда
 - Нет, не обязательно
 - Зависит от ситуации
12. Предложение об удаленной работе по 2-3 часа в день с заработком от 30 000...
- Заинтересует Вас, и Вы попытаете больше разузнать о нем
 - Будет принято Вами как отличная возможность подработки во время учебы, особенно если поступит от знакомых или авторитетных для Вас лиц
 - Вызовет сомнение, и Вы его проигнорируете

Итоговый контроль

Блок 1.

1. Как Вы понимаете, кто такой дроппер? Дайте определение своими словами.

2. Что из перечисленного относится к дропперству?
 - Регистрация аккаунтов на маркетплейсах на свое имя для третьих лиц
 - Создание электронных кошельков на свое имя для третьих лиц
 - Оформление SIM-карт на свое имя для третьих лиц
 - Получение кредитов на свое имя для третьих лиц
 - Регистрация юридических лиц и ИП на свое имя, через которые будут проходить деньги третьих лиц
 - Открытие банковских счетов и получение карт для обналичивания или переводов денег от третьих лиц
 - Все вышеперечисленное
 - Ничего из вышеперечисленного

3. Укажите 3 признака финансовых пирамид.

1) _____

2) _____

3) _____

4. Укажите 2 риска сетевого маркетинга.

1) _____

2) _____

5. Объясните почему нельзя передавать банковские данные третьим лицам?

Блок 2.

Вам предлагают вступить в «команду», где вы покупаете продукт и можете зарабатывать, приглашая других участников. Доход зависит от количества приглашенных.

6. Является ли это финансовой пирамидой?

- Да
- Нет

7. Укажите основной признак, который позволит Вам отличить скрытую финансовую пирамиду от законного сетевого маркетинга.

8. Вам предлагают вложить 10 000 рублей и гарантированно получить 40000 через год. Каков процент доходности в год?

9. Согласились бы Вы на данное предложение? Аргументируйте свой ответ.

10. Кто-то ошибся номером и перевел Вам на карту 1000 рублей, как Вы поступите, если этот человек свяжется с Вами и попросит вернуть деньги? Аргументируйте свое решение.

11. Вам поступает подозрительное предложение о хорошо оплачиваемой работе без опыта, укажите 3 способа, как можно удостовериться в безопасности данного предложения.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

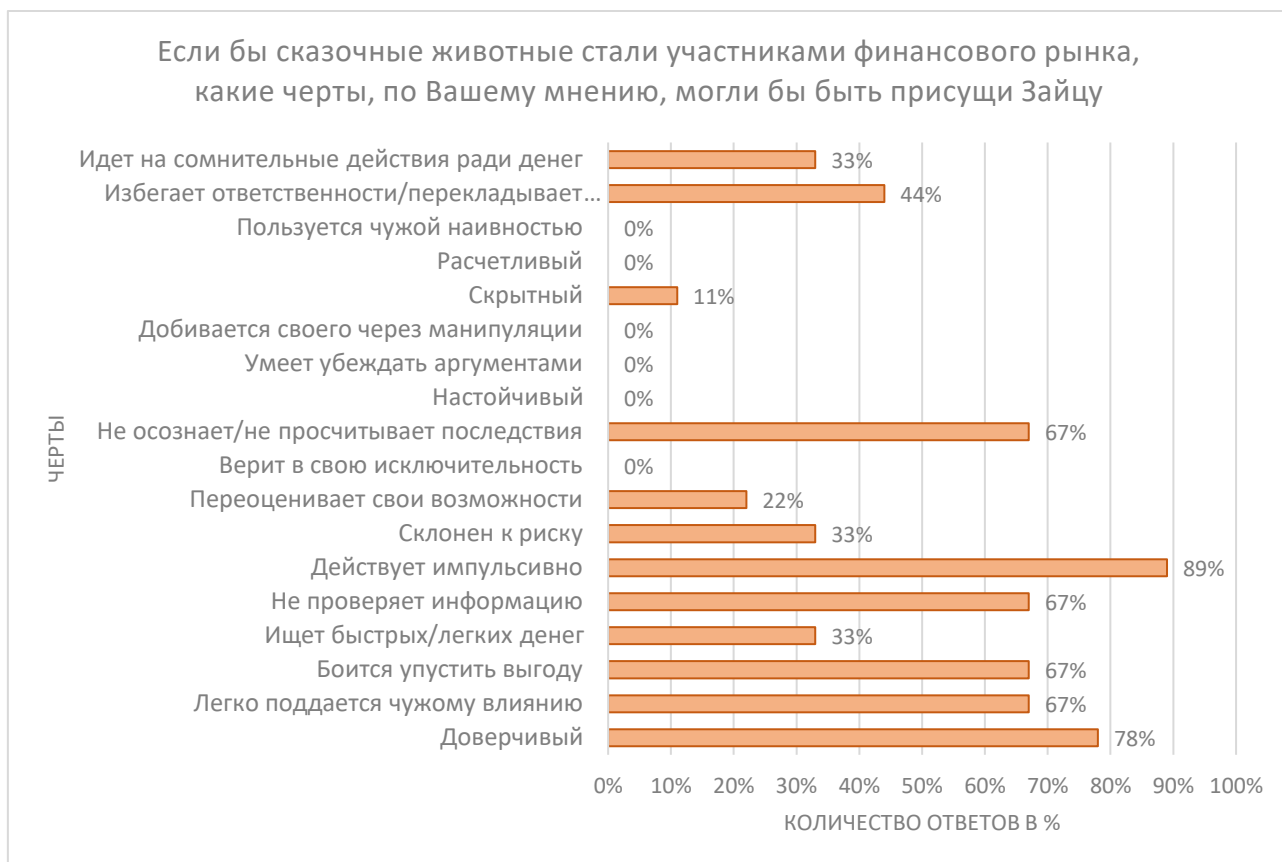
Блок 3.

12. Выберите ВСЕ верные, на ваш взгляд, утверждения.

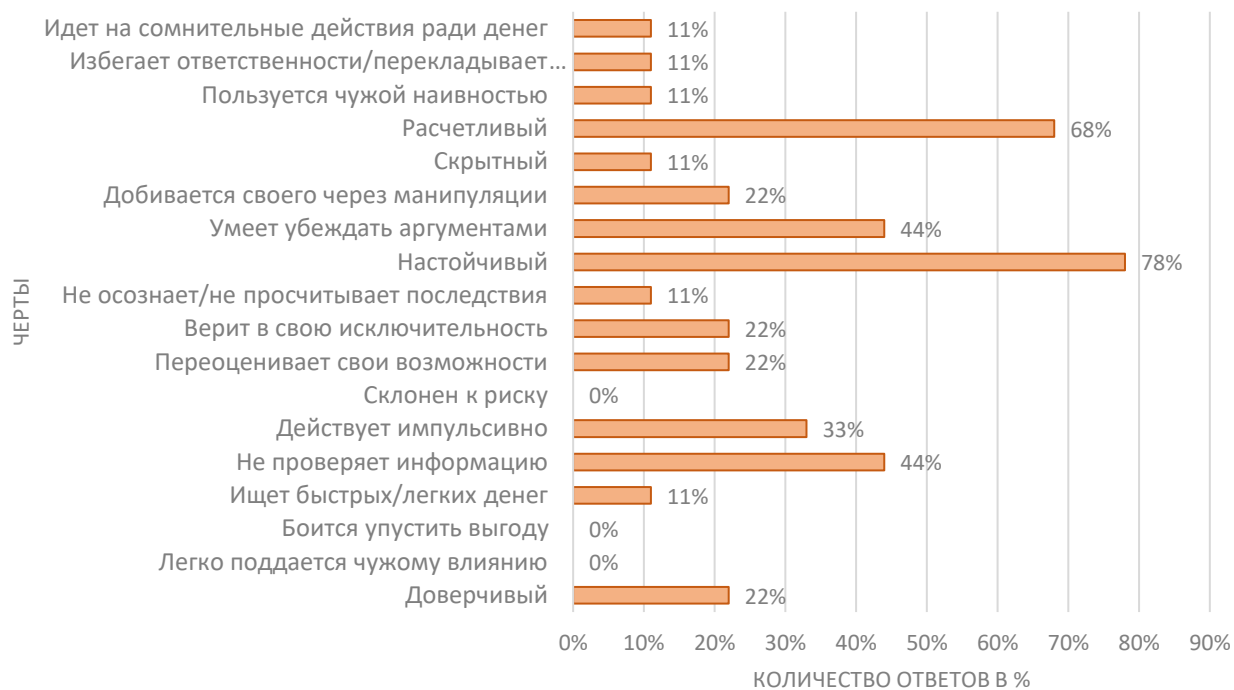
- Высокая доходность всегда означает высокий риск
- Предложениям от знакомых или по рекомендации знакомых можно доверять
- Передача банковской карты или кодов доступа к данным кому-либо безопасна
- Нужно проверять информацию в официальных источниках перед принятием решений
- Информации в интернете можно доверять
- Важно актуализировать свои знания по финансовой безопасности и узнавать о новых способах мошенничества

13. Как изменилось Ваше отношение к «легкому» заработку после занятия?

Результаты опросника для десятых классов на восприятие характеристик сказочных животных как участников финансового рынка



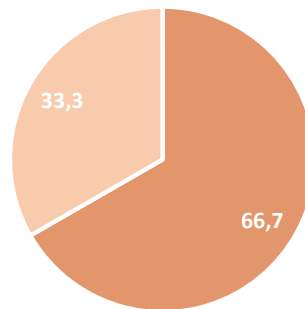
Если бы сказочные животные стали участниками финансового рынка, какие черты, по Вашему мнению, могли бы быть присущи Медведю



Если бы сказочные животные стали участниками финансового рынка, какие черты, по Вашему мнению, могли бы быть присущи Лисе

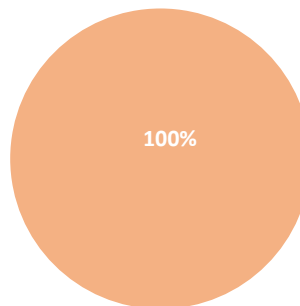


Читали ли Вы русские народные сказки: Колобок, Курочка Ряба, Теремок и другие?



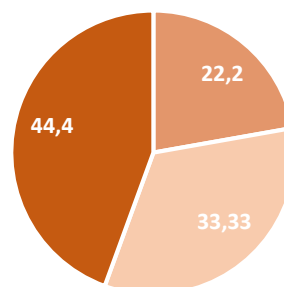
- Читал(а), нравятся
- Читал(а), не нравятся
- Читал(а), не вызывают никаких эмоций
- Не читал(а)

Было бы Вам интересно изучать экономику и финансовую грамотность на основе сказок/мультфильмов?



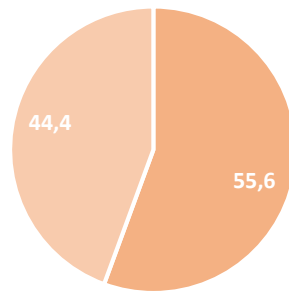
- Да, это может способствовать пониманию и запоминанию
- Нет, это не серьезно и может отвлекать от сути

Если бы Вам пришлось изучать экономику и финансовую грамотность на основе сказок/мультфильмов Вы бы предпочли...



- Классические сказки
- Современные мультфильмы
- Без разницы, главное формат

Где Вам легче представить себя героем? В каком сюжете Вы ощущаете наибольшее погружение и эмоциональный отклик?



- В сказке/волшебном мире
- В современном сюжете близком к реальной жизни

Укажите сказки и мультфильмы, на основе которых Вам было бы интересно изучать финансовую грамотность



Игровой сценарий «Колобок и ловушки легких денег: выбор и риск»

Однажды утром, получив как обычно на завтрак пресную кашу, Колобок заявил, что устал жить в бедности. Поругавшись с Бабкой и Дедкой, заверил их в том, что легко сможет заработать деньги. Забрал 30 000 недавно полученной пенсии и убежал из дома. Вот так импульсивно началось путешествие нашего Колобка.

Заяц и «Энергия леса»

Колобок катился по лесной тропинке и думал, как бы ему самому зарабатывать деньги.

Вдруг из кустов выскочил Заяц – бодрый, энергичный, глаза горят.

– О! Колобок! Как вовремя! Слушай, ты же вроде тоже хочешь как-то крутиться, зарабатывать?

Он даже не стал ждать ответа – начал говорить быстро, с азартом:

– Я тут такое придумал! Ты даже не представляешь! Я запускаю свой проект... энергетические батончики! Смотри!

Он протягивает небольшой батончик в яркой обертке.

– Натуральный состав. Основа – лесные ягоды и орехи. Без химии, без добавок. Все свое, из леса. Ты думаешь, почему я такой энергичный? Да я их сам ем каждый день! Я вообще перестал уставать!

Он смеется, кружится на месте, явно наслаждаясь своей идеей.

– Сейчас все хотят быть продуктивными, понимаешь? Учеба, дела, все такое...

А это – быстрый перекус и энергия сразу. Я уже придумал название, сделал обертку, даже рассказал нескольким зверям – всем зашло! Это точно «выстрелит». Я прям чувствую!

Он немного наклоняется ближе, уже тише добавляет:

– Слушай... мне сейчас не хватает совсем чуть-чуть, чтобы запустить все по-настоящему. Надо закупить побольше ингредиентов и сделать первую партию. Я ищу партнеров. Не всех подряд, конечно... только тех, кто реально верит.

Смотрит прямо в глаза.

– Ты же понимаешь, это шанс. Если вложить сейчас 10 000 рублей, уже через месяц можно получить около 30 000... а может и больше! Я уже прикинул, все сходится.

Ну что, как тебе идея?

Задания

1. Рассчитайте процент доходности в месяц, по словам Зайца, если Вы вкладываете 10 000, а получаете 30 000.

Решение: _____

Ответ: _____

2. Найдите минимум 3 риска в предложении Зайца, которые должны Вас насторожить.

1) _____

2) _____

3) _____

3. Инвестируете ли Вы в бизнес Зайца? Обоснуйте свое решение.

Волк и «легкие деньги»

Колобок покатился дальше, все еще обдумывая слова Зайца. В голове крутились цифры, идеи...

И вдруг впереди Колобок заметил крепкую высокую фигуру. Это был Волк. Раньше Колобок его никогда не встречал, но в лесу про Волка ходило немало слухов. Одни завистливо говорили, что он всегда добивается, чего хочет, а деньги у него берутся из неоткуда. Другие слышали, что Волк занимается сложными и серьезными делами, связанными с переводами и расчетами.

Колобок не знал, чему верить. Ему навстречу шел обычный Волк, серьезный, спокойный, даже немного уставший.

– Доброе утро, Колобок, слышал ты из дома ушел. Ищешь как заработать?

Голос у него был мягкий, почти дружелюбный.

– Если интересно, могу помочь. Подсказать тебе способ... без лишних усилий.

Колобок насторожился, но Волк выглядел сдержанно и уверенно.

– У меня есть знакомые, они работают с переводами и разными платежами...

Он сделал паузу, как будто проверяя реакцию.

– Иногда им нужны люди для расчетов, которые помогают переводить деньги. Система такая. Ничего сложного.

Волк пожал плечами.

– Оформляешь банковский счет... ну или используешь свой, если уже есть. Периодически на него приходят денежные переводы, с тобой связываются и дают инструкцию, куда их нужно дальше отправить, а иногда нужно просто подтвердить операцию.

Он улыбнулся:

– В общем работа не сложная, но хорошо оплачиваемая.

Легкий смешок.

– 4–5 тысяч в месяц за несколько минут и пару «кликов».

Он смотрит внимательно:

– Это не работа даже. Скорее... оплачиваемая помощь.

И добавляет чуть мягче:

– Многие так делают для дополнительного заработка. Несколько тысяч неплохая прибавка к основной зарплате, как считаешь?

Задания

1. Найдите минимум 3 момента в предложении Волка, которые вызывают сомнения?

1) _____

2) _____

3) _____

2. Можно ли отнести это предложение к какой-либо финансово опасной схеме? Если да, то как она называется?

Ответ: _____

3. Что может произойти с человеком, который согласится участвовать в этой «схеме»? Несет ли он какую-либо ответственность?

Ответ: _____

4. Согласились бы Вы зарабатывать таким способом? Обоснуйте свое решение.

Медведь и «семья»

Колобок катился дальше с ощущением будто только что выбрался из зыбкого болота, но липкая «грязь» в душе осталась.

Вдруг он заметил небольшую компанию на поляне, она выглядела приятной, активной и легкой в общении.

Звери сидели полукругом и что-то бурно обсуждали, перебивая друг друга, весело смеясь.

Колобок замедлился. Ему стало любопытно, о чем так увлеченно говорят.

– Привет, – первым заметил его Медведь. – Не стесняйся, мы всегда рады новичкам!

Колобок подкатился чуть ближе. Медведь слегка приобнял его:

– Мы здесь над одним продуктом работаем, хочешь послушать?

На легкий кивок, Медведь заулыбался и размашистым движением второй лапы указал на сидящих вокруг:

– Мы, по сути, команда, коллеги. Вместе работаем и помогаем друг другу. У нас хороший коллектив, никто никогда не остается один.

Он говорит воодушевленно, но без излишней экспрессии:

– Помимо работы у нас часто бывают встречи, просто собираемся, общаемся. Иногда даже не по делу, скорее для сплочения коллектива. Ты бы знал сколько мы вместе повидали и где побывали!

Он пожимает плечами добавляя спокойнее:

– Работа работой, но хороший коллектив и взаимная поддержка очень важны.

Колобок слушает – и ему правда кажется, что это... здорово. Даже как-то уютно. За всю жизнь он никогда не ощущал себя причастным к какому-то большому общему делу. У него не было сплоченной компании друзей. Он даже не знал, что ему это нужно. Но именно сейчас, глядя на горящие глаза зверей вокруг, он ощутил острую потребность в единении.

Будто чувствуя перемену в настроении Колобка, Медведь откровенничает:

– Знаешь, я ведь тоже всегда был один, думал, что всего сам добыю и никто мне не нужен.

С горькой усмешкой добавляет:

– Сюда случайно попал.

А потом чуть живее:

– И моя жизнь изменилась! Я не просто работу нашел, я обрел семью!

Медведь легонько подбадривающе похлопал Колобка по спине:

– Без шуток. Здесь все очень хорошие и только рады, если «семья» растет. Ты тоже можешь присоединиться к нам.

Торопливо опомнившись, косолапый добавляет:

– Ах, сама работа заключается в продажах. Ты покупаешь небольшой стартовый набор и становишься частью нашего коллектива.

Медведь замечает растерянность, смешанную с недоумением в глазах Колобка и поясняет:

– Это набор спортивного питания с протеином. Большинство здесь профессиональные спортсмены, но есть и новички-любители, как я. Это не важно.

Колобок окинул взглядом собравшихся и отметил, что многие и правда выглядели подтянуто и атлетично.

– Мы не только сами его принимаем, но продвигаем и продаем.

Медведь продолжал говорить успокаивающе, возвращая Колобку уверенность:

– Поначалу немного страшно: маркетинг, продажи... Столько нового. Но ты можешь действовать постепенно, никто тебя сразу никуда не «кидает» и не ждет быстрых результатов. Но, знаешь, с поддержкой товарищей быстро вливаешься,ходишь в ритм!

Медведь и сам воодушевлялся от своих слов:

– Да, совсем скоро у тебя наверняка появится свой способ продаж и фирменный стиль продвижения! Сам не заметишь, как мы будем отмечать твоего сотого клиента!

Колобок уже и вправду представил, как стал частью этого дружного коллектива и как легко добивается высот в работе.

– Кстати, если вдруг твои клиенты или друзья станут тоже частью нашей дружной семьи – это только плюс.

Чуть робко Медведь добавляет:

– Все получают денежный бонус... Да и работать станет веселее.

Ну как, ты с нами?

Задания

1. Похожа ли данная концепция заработка на финансовую пирамиду? Найдите не менее двух признаков.

1) _____

2) _____

2. Есть ли отличие этой концепции от финансовой пирамиды? Укажите его.

3. Как называется предложенная Вам концепция заработка? Является ли она законной?

Ответ: _____

4. Присоединитесь ли Вы к компании? Обоснуйте свое решение.

Лиса и «работа мечты»

Колобок остановился у развилки и немного выдохнул. За день он услышал слишком много всего – идеи, предложения, разговоры...

Хотелось уже чего-то понятного. Не странную «схему», а что-то нормальное... Да, обычную работу с четкими обязанностями и соизмеримым доходом.

В этот момент он увидел вдоль дороги скамейку, на которой уже сидела Лиса. Колобок так устал, что, не раздумывая долго, уместился рядом.

– У тебя неважный вид, что-то случилось? – мягко участливо спросила Лиса.

Колобок кивнул и вкратце поделился всем, что произошло с ним за этот длинный день.

Лиса чуть улыбнулась, выдыхая:

– Понимаю.

А после недолгого молчания добавила:

– Знаешь, а я могу подсказать один вариант.

Колобок лениво поднял на нее глаза, уже и не ожидая услышать что-то стоящее.

Лиса говорит спокойно:

– Компания, в которой я работаю, сейчас набирает сотрудников для продвижения и рекламы в соц.сетях – контент-мейкеров. Слышал о таком?

Колобок покачал головой припоминая, что слово ему знакомо, но что конкретно нужно делать он не понимает.

– Ничего сложного – писать или проверять написанные тексты, оформлять посты в соц.сетях, подбирать материалы, делать фото и видео, генерировать новые идеи. Сейчас идет набор молодой креативной группы.

Она чуть пожимает плечами:

– Работа в основном удаленная, но можно и в офисе, как тебе удобно. Гибкий график.

Колобок оживился.

– Зарплата в среднем от 60 до 80 тысяч в месяц. Если внесешь большой вклад и станешь руководителем отдела, то может быть больше.

Колобок явно удивлен, он, конечно, не знаком с этой сферой деятельности, но разве столько платят за такие задачи?

Лиса спокойно кивает:

– Сейчас такие навыки востребованы. Но как бы просто не звучало, далеко не все умеют с этим работать.

Короткая пауза.

– Поэтому компания берет не сразу. И не всех.

Колобок чуть напрягается.

Лиса объясняет:

– У компании есть вводное обучение. Небольшой курс – там показывают, как все устроено, знакомят со спецификой деятельности, со стандартами работы. В общем, обучают с нуля. Так что даже без опыта можно.

Она добавляет почти небрежно:

– Курсы проводят партнеры нашей компании. Длятся они пару недель, не больше. Зато после этого ты уже готов работать. После курсов лучшие ученики и попадут в компанию. Сразу на трудоустройство, без стажировки.

Пауза.

– Единственный момент – обучение, конечно, платное.

Колобок обдумывает услышанное, а Лиса сразу продолжает, спокойно:

– Но это ведь логично. С тобой работают специалисты, тратят время, передают тебе знания и опыт. Сейчас любая переквалификация или доп. обучение платное.

Она слегка наклоняет голову:

– Да и, если честно, деньги, вложенные в обучение, быстро отбиваются. Уже в первый месяц работы.

Колобок уточняет стоимость.

– 25 000 рублей.

Лиса добавляет почти сразу:

– Но ты же понимаешь, при такой зарплате это не выглядит чем-то критичным. Да и руководители уже будут смотреть на тебя как на сертифицированного специалиста.

Она не давит, просто рассуждает:

– Зато потом у тебя есть конкретный навык и стабильный доход. Не понравится в нашей компании, ты легко сможешь устроиться в другую, на похожую должность.

Легкая улыбка:

– Но те, кто доходит до конца обучения, обычно остаются.

И уже спокойно:

– Если хочешь, могу скинуть информацию. Посмотришь сам.

Задания

1. Найдите не менее трех рисков в предложении Лисы.
 - 1) _____
 - 2) _____
 - 3) _____

2. Как Вам кажется это реальное предложение о работе или мошенническая схема? Обоснуйте свое предположение.


3. Как можно обезопасить себя, проверить информацию и убедиться в подлинности предложения? Укажите не менее трех обязательных действий.
 - 1) _____
 - 2) _____
 - 3) _____

4. Согласились бы вы на предложение Лисы о работе с платным обучением? Обоснуйте свое решение.

Презентация к игровому сценарию «Колобок и ловушки легких денег»

КОЛОБОК И ЛОВУШКИ ЛЕГКИХ ДЕНЕГ: ВЫБОР И РИСК

Игровой сценарий по финансовой безопасности на основе русской народной сказки "Колобок"




ЭТО, КОЛОБОК, НЕ ДЕТСКАЯ ПИРАМИДКА!

"Схема работает пока приходят новые люди!"

Финансовая пирамида – это мошенническая схема, при которой доход одних участников формируется за счёт средств новых вкладчиков, а не за счёт реальной инвестиционной деятельности или производства товаров/услуг.

Сетевой маркетинг – это бизнес-модель, в которой товары и услуги распространяются через независимых дистрибуторов. Помимо этого, каждый участник сети может привлекать новых людей в команду, получая процент.

Но иногда за сетевым маркетингом может скрываться финансовая пирамида!




ВСТРЕЧА ПЕРВАЯ: ЗАЯЦ И "ЭНЕРГИЯ ЛЕСА"

Задачи:

Устно: Какие у Вас ощущения от разговора с Заяцем? Задайте уточняющие вопросы Заяцу о деталях его предложения.

Письменно:

- Рассчитайте процент доходности в месяц, по словам Заяца, если Вы вкладываете 10 000, а получаете 30 000.
- Найдите минимум 3 риска в предложении Заяца, которые должны вас насторожить.
- Инвестируете ли Вы в бизнес Заяца? Обосуйте свое решение.




ЗАПОМНИ, КОЛОБОК, РАЗНИЦУ!

Признаки финансовой пирамиды:

- Обещание доходов выше рынка без необходимости что-либо делать
- Заявление об отсутствии рисков
- Абстрактная деятельность и неизвестные владельцы
- Агитация к привлечению новых людей и обещание вознаграждения
- Отсутствие лицензии на финансовую деятельность или наличие в списке компаний с неlegalной деятельностью

Проверить можно на сайте Банка России!

Главное отличие пирамиды от сетевого маркетинга: источник дохода новые вкладчики, а не продажа товаров/услуг.



ПОМНИ, КОЛОБОК, О РИСКАХ!


"Если что-то звучит слишком выгодно, сначала проверь, за счет чего это работает!"

- Высокая доходность всегда связана с высокими рисками. Либо Вас вводит в заблуждение!

Рыночный риск: товар не купят

Производственный риск: не получится произвести

Финансовый риск: не хватит денег




ВСТРЕЧА ЧЕТВЕРТАЯ: ЛИСА И "РАБОТА МЕЧТЫ"

Задачи:

Устно: Какие у Вас ощущения от разговора с Лисой? Задайте уточняющие вопросы Лисе, чтобы больше узнать об обучении и работе.

Письменно:

- Найдите не менее трех рисков в предложении Лисы.
- Как Вам кажется это реальное предложение о работе или мошенническая схема?
- Как можно обезопасить себя, проверить информацию и убедиться в надежности предложения?
- Согласились бы Вы на предложение Лисы о работе с платным обучением? Обосуйте свое решение.




ВСТРЕЧА ВТОРАЯ: ВОЛК И "ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ"

Задачи:

Устно: Какие у Вас ощущения от разговора с Волком? Задайте уточняющие вопросы Волку, чтобы понять, что именно вам предлагают.

Письменно:

- Найдите минимум 3 момента в предложении Волка, которые вызывают сомнения?
- Можно ли отнестись это предложение к какой-либо финансово опасной схеме? Какой?
- Что может произойти с человеком, который согласиться участвовать в этой «схеме»? (Ответственность)
- Согласились бы Вы зарабатывать таким способом?




ДОВЕРЯЙ, КОЛОБОК, НО ПРОВЕРЯЙ!

"Настоящий обмен редко выглядит как обмен!"

Распространенная одноуровневая схема мошенничества: Вы платите деньги, а организация «испаряется» со всеми обещаниями.

Чтобы обезопасить себя:

- Проверить существование организации в ЕГРЮЛ
- Проверить наличие у организации лицензии, если такая требуется для данного вида деятельности
- Заключить официальный договор при оплате каких-либо услуг
- Найти отзывы от реальных людей




ЭТО, КОЛОБОК, НЕ ПОМОЩЬ!

"Даже если ты – просто передал карту – ты стал соучастником преступной схемы!"


- Совершая переводы, передавая данные своих счетов, оформляя карты, ит-карты, ИП, кошелек и аккаунты на свое имя для третьих лиц, Вы помогаете преступникам запускать схемы и «отмывать» украденные деньги.

Дроппер (drop) – это посредник в мошеннических схемах по выводу, переводу и обмыванию похищенных денег.

Уголовная ответственность (176-ФЗ от 24.06.23 и ст. 187 УК РФ): штраф от 100 тыс. до 1 млн. руб., исправительные работы и лишение свободы от 2-х до 6-ти лет. А еще блокировка карт, проблемы с банками и трудоустройством.



КОЛОБОК И ЛОВУШКИ ЛЕГКИХ ДЕНЕГ: ВЫБОР И РИСК



Итоговый тест




ВСТРЕЧА ТРЕТЬЯ: МЕДВЕДЬ И "СЕМЬЯ"

Задачи:

Устно: Какие у Вас ощущения от разговора с Медведем? Задайте уточняющие вопросы Медведеву, чтобы больше узнать о работе.

Письменно:

- Похожа ли данная концепция заработка на финансовую пирамиду? Укажите не менее двух признаков.
- Есть ли отличие этой концепции от финансовой пирамиды? Укажите его.
- Как называется предложенная Вам концепция заработка? Является ли она законной?
- Присоединитесь ли Вы к компании?



Источник: изображения для презентации к игровому сценарию по сказке «Колобок» созданы с помощью Open AI – ChatGPT

Игровой сценарий «Озорная Молли и ловушки легких денег: выбор и риск»

Озорная Молли уже давно не считает себя малышкой. Она верит, что, как и старшая сестра, сможет легко перебраться в большой город и покорить его! Но родители, кажется, не воспринимают всерьез ее подростковые грезы. Поэтому однажды утром, пока все еще спали, она прихватила 30 000, недавно полученные родителями от продажи урожая морковки, и решительно устремилась навстречу большому городу и головокружительной карьере.

Быстрый Ленивец и «Энергия тропического леса»

Молли сошла с поезда и огляделась по сторонам, перед ней открывались широкие улицы. А по улицам в бешеном ритме неслись по своим делам самые разные звери.

Вдруг откуда-то из-за угла вальяжно «выплыл» ленивец – улыбка во весь рот, глаза горят.

– О! Деточка! Не давно в городе? Работу ищешь?

Он говорил тягуче, медленно, но с азартом:

– Я тут такое придумал! Гениально! Я запускаю свой проект... энергетические батончики! Смотри!

Он протягивает небольшой батончик в яркой обертке.

– Натуральный состав. Основа – тропические листья. Без химии, низкокалорийные! Все свое, из леса. Ты думаешь, почему я такой энергичный? Да я их сам ем каждый день! Я вообще перестал уставать!

Он смеется, явно наслаждаясь своей идеей.

– Сейчас все хотят быть продуктивными, понимаешь? Учеба, дела...

А это – быстрый перекус и энергия сразу. Я уже придумал название, сделал обертку, даже рассказал нескольким зверям – всем зашло!
Это точно «выстрелит». Я прям чувствую!

Он немного наклоняется ближе, уже тише добавляет:

– Слушай... мне сейчас не хватает совсем чуть-чуть, чтобы запустить все по-настоящему. Надо закупить побольше ингредиентов и сделать первую партию. Я ищу партнеров. Не всех подряд, конечно... только тех, кто реально верит.

Ленивец смотрит прямо в глаза.

– Ты же понимаешь, это шанс. Если вложить сейчас 10 000, уже через месяц можно получить около 30 000... а может и больше! Я уже прикинул, все сходится.

Ну что, как тебе идея?

Задания

1. Рассчитайте процент доходности в месяц, по словам Ленивца, если Вы вкладываете 10 000, а получаете 30 000.

Решение: _____

Ответ: _____

2. Найдите минимум 3 риска в предложении Ленивца, которые должны Вас насторожить.

1) _____

2) _____

3) _____

3. Инвестируете ли Вы в бизнес Ленивца? Обоснуйте свое решение.

Большой парень и «легкие деньги»

Молли гуляла по городу, все еще обдумывая слова Ленивца. В голове крутились цифры, идеи... И вдруг Молли наткнулась на кого-то. Она опустила взгляд – перед ней был рассерженный фенек.

Молли стало очень стыдно. Она была так впечатлена масштабом города и любопытно задирала голову, чтобы проследить, как ряды высоток устремляются в бескрайнее небо, что не заметила этого важного гражданина у себя под носом.

Небольшого зверька перед ней можно было бы принять за ребенка, если бы он не был одет в офисный костюм и не смотрел на нее так грозно своими большими глазами.

– Ты что, девчонка, проблем ищешь?!

Молли начала спешно извиняться, размахивая руками. Крольчиха призналась, что в городе недавно и на самом деле ищет работу.

– Работу? – Взгляд фенька смягчился. Хотя на мгновение Молли почудилось, что в этом взгляде мелькнул хищный огонек.

– Интересно... Могу помочь. Подсказать тебе способ... без лишних усилий.

Молли насторожилась от его таинственной интонации, но фенек выглядел сдержанно и уверенно. Теперь девушке казалось, что от него идет энергетика очень большого зверя. Да, в 15000 раз крупнее нее...

– У меня есть знакомые, они работают с переводами и разными платежами...

Он сделал паузу, как будто проверяя реакцию.

– Иногда им нужны люди для расчетов, которые помогают переводить деньги. Система такая. Ничего сложного.

Фенек пожал плечами.

– Оформляешь банковский счет... ну или используешь свой, если уже есть. Периодически на него приходят денежные переводы, с тобой связываются и дают инструкцию, куда их нужно дальше отправить, а иногда нужно просто подтвердить операцию.

Он улыбнулся:

– В общем работа не сложная, но хорошо оплачиваемая.

Легкий смехок.

– 4–5 тысяч в месяц за несколько минут и пару «кликов».

Он смотрит внимательно и добавляет чуть мягче:

– Это не работа даже. Скорее... оплачиваемая помощь.

Многие здесь так делают для дополнительного заработка. Несколько тысяч неплохая прибавка к основной зарплате, как считаешь?

Задания

1. Найдите минимум 3 момента в предложении фенька, которые вызывают сомнения?

1) _____

2) _____

3) _____

2. Можно ли отнести это предложение к какой-либо финансово опасной схеме? Если да, то как она называется?

Ответ: _____

3. Что может произойти с человеком, который согласиться участвовать в этой «схеме»? Несет ли он какую-либо ответственность?

Ответ: _____

4. Согласились бы Вы зарабатывать таким способом? Обоснуйте свое решение.

Откровенный Як и «семья»

Молли медленно шагала дальше с ощущением будто только что выбралась из застывающего под ногами бетона, но липкая «грязь» в душе осталась.

Вдруг она заметил небольшую компанию на поляне, она выглядела приятной, активной и легкой в общении.

Звери сидели полукругом и что-то бурно обсуждали, перебивая друг друга, весело смеясь.

Молли замедлилась. Ей стало любопытно, о чем так увлеченно говорят.

– Привет, – первым заметил ее як. – Не стесняйся, мы всегда рады новичкам!

Молли шагнула чуть ближе и несколько смутилась внешнему виду худощавого яка, робко переводя взгляд на других зверей.

– Мы здесь над одним продуктом работаем, хочешь послушать?

На легкий кивок, як заулыбался и размашистым движением указал на сидящих вокруг:

– Мы, по сути, команда, коллеги. Вместе работаем и помогаем друг другу. У нас хороший коллектив, никто никогда не остается один.

Он говорит воодушевленно, но без излишней экспрессии:

– Помимо работы у нас часто бывают встречи, просто собираемся, общаемся. Иногда даже не по делу, скорее для сплочения коллектива. Ты бы знала сколько мы вместе повидали и где побывали!

Он пожимает плечами добавляя спокойнее:

– Работа работой, но хороший коллектив и взаимная поддержка очень важны.

Молли слушает – и ей правда кажется, что это... здорово. Даже как-то уютно, по-семейному. У нее большая дружная семья и было бы здорово найти такую же сплоченную компанию друзей, а если это одновременно и рабочий коллектив еще круче! Сейчас, глядя на горящие глаза зверей вокруг, она ощущала острую потребность в единении. Даже почувствовала тоску по дому, хотя уехала оттуда только этим утром.

Будто чувствуя перемену в настроении Молли, як откровенничает:

– Знаешь, я ведь тоже, когда приехал в большой город чувствовал себя одиноко. Зверей вокруг много, но близкого никого...

С горькой усмешкой добавляет:

– Сюда случайно попал.

А потом чуть живее:

– И моя жизнь изменилась! Я не просто работу нашел, я обрел семью!

Як легонько подбадривающе похлопал Молли по спине:

– Без шуток. Здесь все очень хорошие и только рады, если «семья» растет. Ты тоже можешь присоединиться к нам.

Торопливо опомнившись, як добавляет:

– Ах, сама работа заключается в продажах. Ты покупаешь небольшой стартовый набор и становишься частью нашего коллектива.

Як замечает растерянность, смешанную с недоумением в глазах Молли и поясняет:

– Это набор спортивного питания с протеином. Большинство здесь профессиональные спортсмены, но есть просто любители йоги, как я. Это не важно.

Молли окинула внимательным взглядом собравшихся и отметила, что многие и правда выглядели подтянуто и атлетично.

– Мы не только сами его принимаем, но продвигаем и продаем.

Як продолжал говорить успокаивающе, возвращая Молли уверенность:

– Поначалу немного страшно: маркетинг, продажи... Столько нового. Но ты можешь действовать постепенно, никто тебя сразу никуда не «кидает» и не ждет быстрых результатов. Но, знаешь, с поддержкой товарищей быстро вливаешься,ходишь в ритм!

Як и сам воодушевлялся от своих слов:

– Да, совсем скоро у тебя наверняка появится свой способ продаж и фирменный стиль продвижения! Сама не заметишь, как мы будем отмечать твоего сотого клиента!

Молли уже и вправду представила, как стала частью этого дружного коллектива и как легко добивается высот в работе.

– Кстати, если вдруг твои клиенты или друзья станут тоже частью нашей дружной семьи – это только плюс.

Чуть робко як добавляет:

– Все получают денежный бонус... Да и работать станет веселее.

Ну как, ты с нами?

Задания

1. Похожа ли данная концепция заработка на финансовую пирамиду? Найдите не менее двух признаков.

1) _____

2) _____

2. Есть ли отличие этой концепции от финансовой пирамиды? Укажите его.

3. Как называется предложенная Вам концепция заработка? Является ли она законной?

Ответ: _____

4. Присоединитесь ли Вы к компании? Обоснуйте свое решение.

Невинная Овечка и «работа мечты»

Молли остановилась на перекрестке и немного выдохнула. За день она услышала слишком много всего – идеи, предложения, разговоры...

Хотелось уже чего-то понятного. Не странную «схему», а что-то нормальное... Да, обычную работу с четкими обязанностями и соизмеримым доходом.

В этот момент она увидела вдоль дороги скамейку, на которой уже сидела презентабельно одетая женщина. Молли так устала, что, не раздумывая долго, уместилась рядом.

– У тебя неважный вид, деточка, что-то случилось? – мягко участливо спросила незнакомая мисс.

Молли кивнула и вкратце поделилась всем, что произошло с ней за этот длинный день.

Овечка чуть улыбнулась, выдыхая:

– Понимаю.

А после недолгого молчания добавила:

– Знаешь, а я могу подсказать один вариант.

Молли лениво подняла на нее глаза, уже и не ожидая услышать что-то стоящее.

Овечка говорит спокойно:

– Компания, в которой я работаю, сейчас набирает сотрудников для продвижения и рекламы в соц.сетях – контент-мейкеров. Слышала о таком?

Молли покачала головой припоминая, что слово ей знакомо, но что конкретно нужно делать она не понимает.

– Ничего сложного – писать или проверять написанные тексты, оформлять посты в соц.сетях, подбирать материалы, делать фото и видео, генерировать новые идеи. Сейчас идет набор молодой креативной группы.

Дама чуть пожимает плечами:

– Работа в основном удаленная, но можно и в офисе, как тебе удобно. Гибкий график.

Молли оживилась.

– Зарплата в среднем от 60 до 80 тысяч в месяц. Если внесешь большой вклад и станешь руководителем отдела, то может быть больше.

Молли явно удивлена, она, конечно, не знакома с этой сферой деятельности, но разве столько платят за такие задачи?

Овечка спокойно кивает:

– Сейчас такие навыки востребованы. Но как бы просто не звучало, далеко не все умеют с ними работать.

Короткая пауза.

– Поэтому компания берет не сразу. И не всех.

Молли чуть напрягается. Овечка объясняет:

– У компании есть вводное обучение. Небольшой курс – там показывают, как все устроено, знакомят со спецификой деятельности, со стандартами работы. В общем, обучают с нуля. Так что даже без опыта можно.

Она добавляет почти небрежно:

– Курсы проводят партнеры нашей компании. Длятся они пару недель, не больше. Зато после этого ты уже готов работать. После курсов лучшие ученики и попадут в компанию. Сразу на трудоустройство, без стажировки.

Пауза.

– Единственный момент – обучение, конечно, платное.

Молли обдумывает услышанное, а овечка сразу продолжает, спокойно:

– Но это ведь логично. С тобой работают специалисты, тратят время, передают тебе знания и опыт. Сейчас любая переквалификация или доп. обучение платное.

Она слегка наклоняет голову:

– Да и, если честно, деньги, вложенные в обучение, быстро отбиваются. Уже в первый месяц работы.

Молли робко уточняет стоимость.

– 25 000 рублей.

Овечка добавляет почти сразу:

– Но ты же понимаешь, при такой зарплате это не выглядит чем-то критичным. Да и руководители уже будут смотреть на тебя как на сертифицированного специалиста.

Она не давит, просто рассуждает:

– Зато потом у тебя есть конкретный навык и стабильный доход. Не понравится в нашей компании, ты легко сможешь устроиться в другую, на похожую должность.

Легкая улыбка:

– Но те, кто доходит до конца обучения, обычно остаются.

И уже спокойно:

– Если хочешь, могу скинуть информацию. Посмотришь сама.

Задания

1. Найдите не менее трех рисков в предложении Овечки.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

2. Как Вам кажется это реальное предложение о работе или мошенническая схема? Обоснуйте свое предположение.

3. Как можно обезопасить себя, проверить информацию и убедиться в подлинности предложения? Укажите не менее трех обязательных действий.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

4. Согласились бы вы на предложение Овечки о работе с платным обучением? Обоснуйте свое решение.

Рисунок 1.1 – Диаграмма сравнительного анализа результатов знаниевого компонента входного и итогового тестирования в 10 «Ю» классе



Рисунок 1.2 – Диаграмма сравнительного анализа результатов знаниевого компонента входного и итогового тестирования в 10 «Я» классе

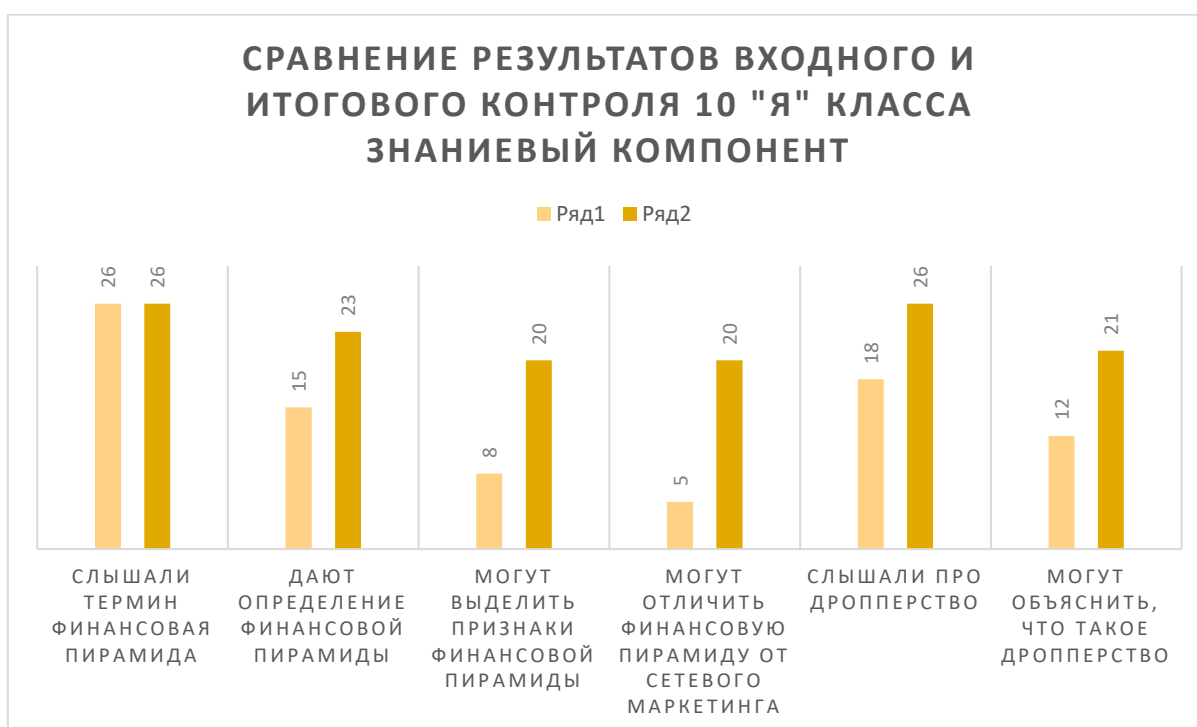


Рисунок 2.1 – Диаграмма сравнительного анализа результатов практического компонента входного и итогового тестирования в 10 «Ю» классе

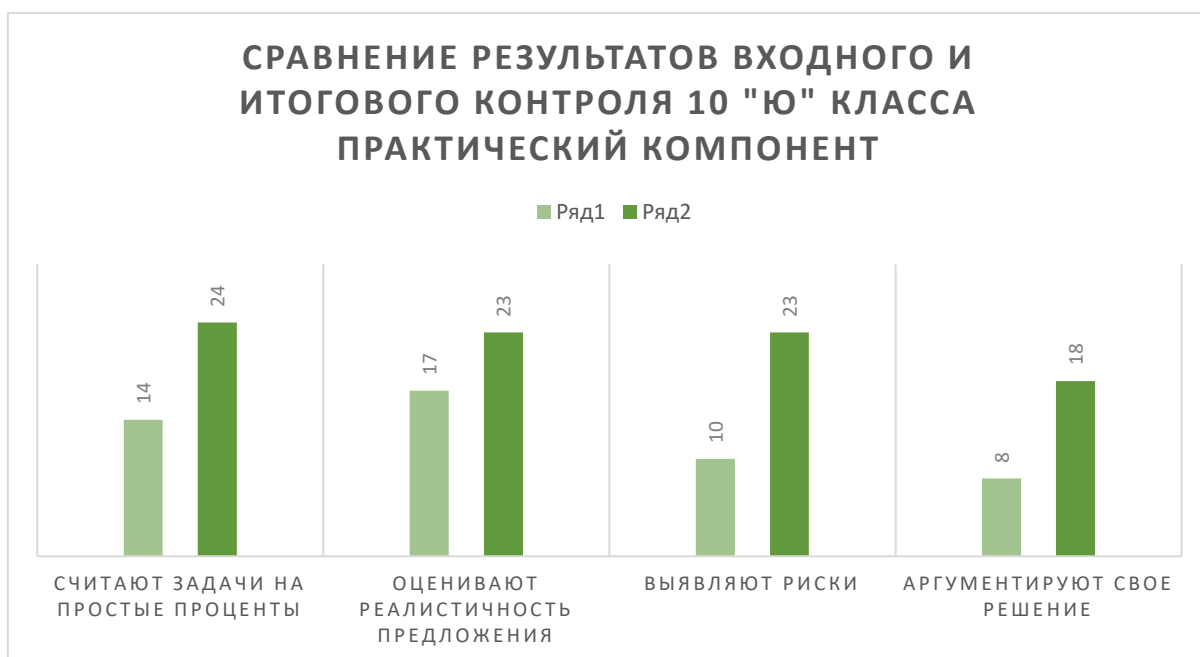


Рисунок 2.2 – Диаграмма сравнительного анализа результатов практического компонента входного и итогового тестирования в 10 «Я» классе

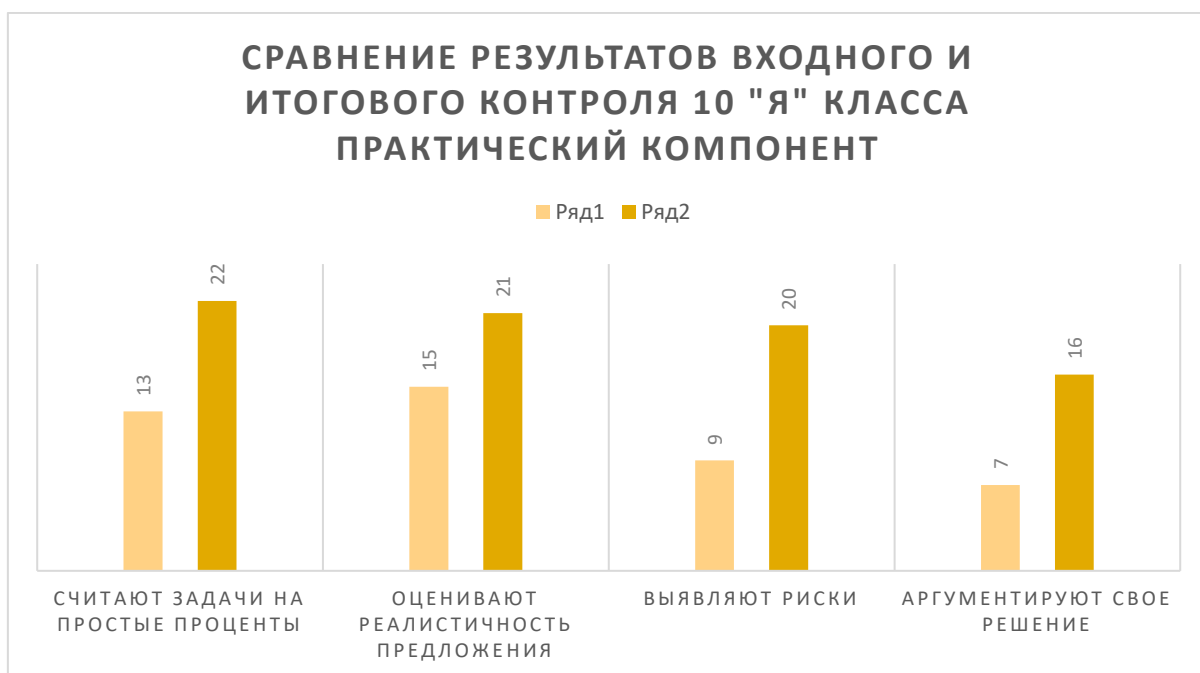


Рисунок 3.1 – Диаграмма сравнительного анализа результатов личностных установок входного и итогового тестирования в 10 «Ю» классе

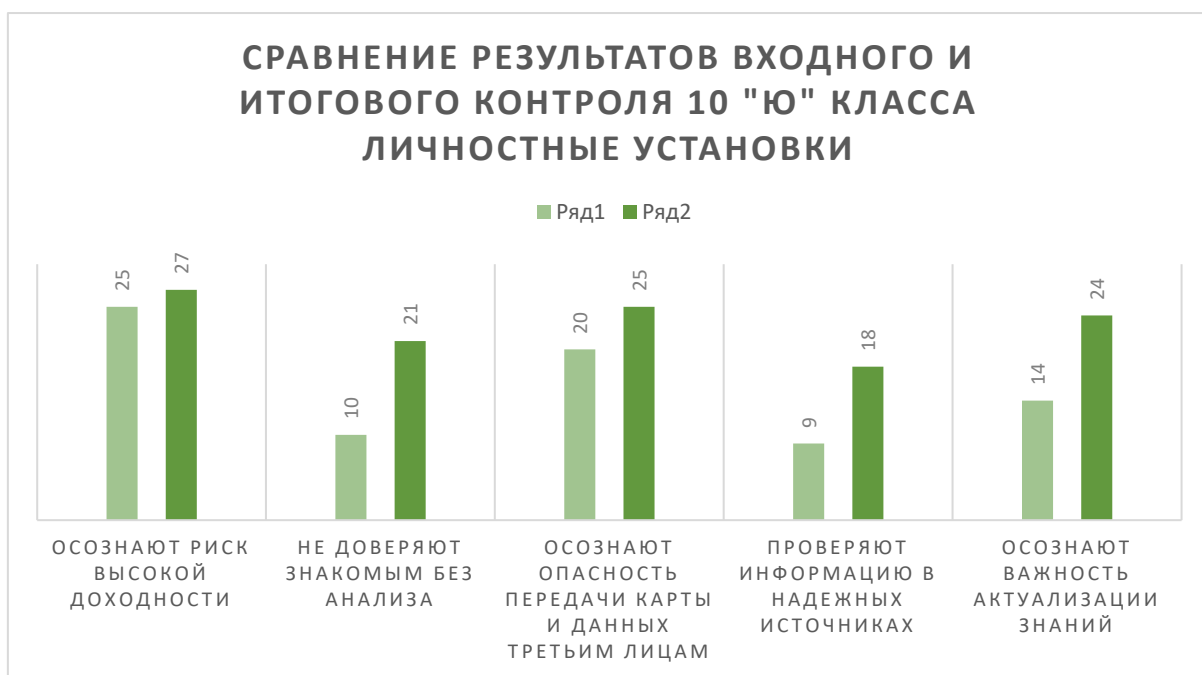


Рисунок 3.2 – Диаграмма сравнительного анализа результатов личностных установок входного и итогового тестирования в 10 «Я» классе



Рисунок 4.1 – Диаграмма, отображающая баллы, полученные за выполнение кейс-заданий во время прохождения внеурочного мероприятия обучающимися 10 «Ю» класса

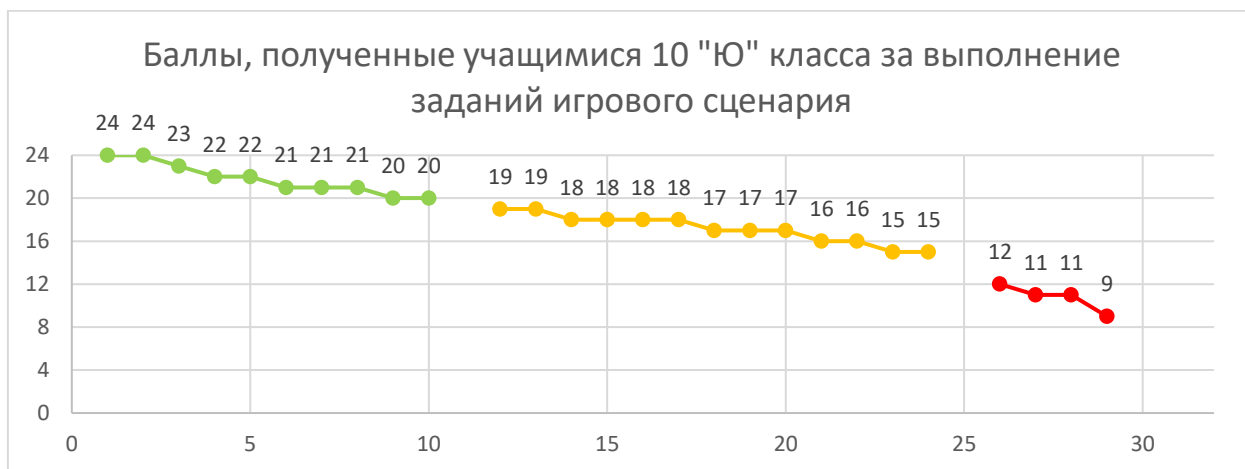


Рисунок 4.2 – Диаграмма, отображающая баллы, полученные за выполнение кейс-заданий во время прохождения внеурочного мероприятия обучающимися 10 «Я» класса



Рисунок 5.1 – Диаграмма дополнительных баллов, начисленных обучающимся 10«Ю» класса за активность во время мероприятия и за корректные вопросы, способствующие анализу предложений



Рисунок 5.2 – Диаграмма дополнительных баллов, начисленных обучающимся 10«Я» класса за активность во время мероприятия и за корректные вопросы, способствующие анализу предложений

