

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

Исторический факультет
Кафедра философии, экономики и права

МЕДЮХ ДАНИЛА МАКСИМОВИЧ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

РАЗВИТИЕ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ
ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Экономическое образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Лисина Л.Г. _____
кандидат философских наук, доцент
«__» _____ 2023 г. _____
(подпись)

Руководитель Рудзитис Т.А. _____
кандидат экономических наук, доцент

Дата защиты «__» _____ 2023 г.

Обучающийся Медюх Д. М.

«__» _____ 2023 г. _____
(подпись)

Оценка _____
(прописью)

Красноярск, 2023 г.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. Игровые технологии в процессе повышения финансовой грамотности школьников.....	7
1.1. Финансовая грамотность школьников: сущность, актуальность, проблемы формирования	7
1.2. Игровые технологии в педагогической деятельности	14
1.3. Деловая игра как метод повышения уровня финансовой грамотности .	21
Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по разработке и апробации деловой игры	30
2.1. Анализ уровня финансовой грамотности и навыков использования банковской карты старших школьников.....	30
2.2. Разработка деловой игры «Финансовые мошенники».....	35
2.3. Апробация деловой игры на уроке по основам финансовой грамотности	41
2.4. Результаты опытнo-экспериментальной работы.....	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	53
Библиографический список.....	55
Приложения.....	60

Введение

Сегодня экономики многих стран мира направлены на увеличение спектра используемых финансовых услуг, формирование и развитие новых, более сложных для понимания финансовых инструментов, что влечет за собой необходимость повышения уровня финансовой грамотности населения. К тому же вопрос личной финансовой безопасности выходит на передний план для обеспечения благополучия людей. Столь весомые изменения вызвали необходимость повышения уровня финансовой грамотности населения, что привело к разработке и реализации различных национальных стратегий и программ в области финансового образования. Стоит отметить, что помимо развития финансовых инструментов, необходимость повышения уровня финансовой грамотности также вызвана, к примеру, экономическим кризисом, актуализировавшим рационализацию распределения финансовых средств; расширением и модернизацией предлагаемых финансовых услуг на рынке; несоответствием знаний населения интенсивно меняющейся структуре финансового рынка¹.

Национальные стратегии и иные программы многих стран мира, направленные на повышение уровня финансовой грамотности охватывают самые широкие слои населения. Зачастую их составляют обучающиеся общеобразовательных организаций и образовательных организаций высшего образования, работающее население и граждане пенсионного возраста.

Начиная с 2020-х годов в России большое значение придается задаче повышения уровня финансовой грамотности населения как важнейшего фактора стабильного роста показателя экономической стабильности, финансового потенциала домашних хозяйств, следовательно – повышения уровня и качества жизни граждан.

Правительство Российской Федерации в 2011 году приняло решение о реализации проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации».

Федерации» (далее – проект) совместно с Международным банком реконструкции и развития. Ответственным за исполнение проекта является Минфин Российской Федерации².

Задачами проекта являются мониторинг уровня финансовой грамотности и защиты прав потребителей вышеупомянутых финансовых услуг, а также разрабатываются образовательные программы, направленные на повышения уровня финансовой грамотности для выбранных целевых и возрастных групп учащихся общеобразовательных учреждений. В связи с этим были созданы федеральные и региональные методические центры, направленные на обучение и повышение квалификации педагогов общеобразовательных организаций и преподавателей образовательных организаций высшего образования³.

К тому же поддерживается на конкурсной основе инициативы «снизу», которые направлены на повышение финансовой грамотности и информирование граждан о возможностях защиты прав потребителей финансовых услуг.

Большое значение имеет повышение уровня финансовой и предпринимательской грамотности субъектов малого и среднего предпринимательства; внимание направлено на выявление рисков использования финансовых услуг и инструментов. Так, Центральный банк РФ разрабатывает методологии оценки уровня финансовой грамотности в целях реализации такой задачи как мониторинг в рамках Стратегии⁴.

Однако уровень финансовой грамотности населения Российской Федерации по-прежнему довольно низкий; он требует систематизированной и скоординированной работы всех сторон, которые заинтересованы в положительных результатах проекта. Стоит отметить, что навыки финансового планирования финансовых резервов отсутствуют у большинства российских домохозяйств. Лишь каждое четвертое домохозяйство ведет письменный учет доходов и расходов. И лишь треть россиян стремятся как-

либо финансово обеспечить свою пенсию, обращая внимание на доходность и гарантию сохранности сбережений при выборе инструментов накоплений.

Низкий уровень финансовой грамотности имеет негативное влияние на личное благосостояние и финансовую безопасность и др. домохозяйств, также препятствует развитию финансового рынка и т.д. Исследования показывают, что российскому потребителю характерны установки финансового поведения, направленные на возложение ответственности за принятые решения на государство. Исходя из информации, приведенной в Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 гг., можно сказать, что направление проведенного исследования актуально на сегодняшний день⁵.

Объект выпускной квалификационной работы – финансовая грамотность школьников. Предмет – деловая игра как метод развития финансовой грамотности в старшей школе.

Цель работы – определить влияние игровых технологий на формирование и развитие финансовой грамотности обучающихся.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Рассмотреть сущность, классификацию педагогических технологий и их особенности;
2. Проанализировать игровые технологии как способ осуществления педагогической деятельности;
3. подробно рассмотреть деловую игру в качестве примера интерактивного метода обучения финансовой грамотности;
4. проанализировать уровень финансовой грамотности и навыки пользования банковской картой как финансовым инструментом у обучающихся;
5. разработать деловую игру по финансовой грамотности;
6. апробировать деловую игру на интерактивном уроке по основам финансовой грамотности;

7. провести сравнительный анализ результативности опытно-экспериментальной работы с традиционным занятием;

8. проанализировать полученные в ходе исследования результаты и подвести соответствующие итоги.

В ходе исследования, в основном, использовались такие теоретические методы, как: анализ, сравнение, классификация и постановка проблем; и практические, среди которых можно выделить: наблюдение, опрос, тестирование, эксперимент.

Результатами работы являются подробное рассмотрение метода деловых игр в качестве инструмента для развития финансовой грамотности школьников как компетенции, а также его практическая значимость, подкрепленная результатами входных и выходных данных.

Экспериментальной базой исследования явилось Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение "Средняя школа №158 "ГРАНИ".

Научная новизна исследования заключается в том, что «финансовая грамотность» совсем молодой школьный предмет и школа №158 «ГРАНИ» одно из немногих в городе Красноярске, его активно реализующая.

По результатам выпускной квалификационной работы была разработана и реализована деловая игра «Финансовые мошенники», на основе которой педагоги могут формировать уроки по основам финансовой грамотности.

Глава 1. Игровые технологии в процессе повышения финансовой грамотности школьников

1.1. Финансовая грамотность школьников: сущность, актуальность, проблемы формирования

Каждый человек еще с раннего возраста становится участником экономических отношений: сталкивается с деньгами, рекламой, ходит в магазин за продуктами, участвуя в купле-продаже. Таким образом, овладевает начальными экономическими знаниями, хоть и на житейском уровне. Сегодня в большинстве общеобразовательных организаций распространен такой предмет как основы финансовой грамотности, однако методы его преподавания остаются традиционными. К тому же раннее овладение навыком грамотного отношения к собственным деньгам и приобретение опыта пользования распространившимися финансовыми продуктами, то есть экономическими благами, способствуют формированию финансового благополучия детей, когда они вырастают⁶.

Российская экономика недостаточно нестабильна, в ней имеют место кризисные явления и дефолт, которые сказываются на жизни, без преувеличения, каждого человека. Сегодня большая часть взрослого населения столкнулась с проблемой – оно не владеет знаниями и навыками, необходимыми для управления личными финансами, потому что их не обучали этому целенаправленно. И по этой причине им не представляется возможным сформировать правильное отношение к деньгам и у своих детей. Необходимо разбираться в банковской сфере, услугах, особенностях и уметь рационально вкладывать свои денежные средства⁷.

Последнее десятилетие выделяется увеличением уделяемого внимания вопросам повышения уровня финансовой грамотности как важнейшего фактора экономического развития, становления и укрепления домашних хозяйств; повышения качества жизни населения в целом.

В настоящее время в экономической литературе нет единого определения понятия «финансовая грамотность». Среди многих вариантов мы выделили определение, данное Центральным банком Российской Федерации. В соответствии с ним, финансовая грамотность рассматривается как результат процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге - для достижения финансового благосостояния.

Мониторинг уровня финансовой грамотности российского населения оценивает этот уровень как «низкий». Что подтверждается многими исследовательскими центрами страны, в том числе - Аналитическим центром НАФИ за 2022 год. НАФИ – это многопрофильный аналитический центр, занимающийся, исходя из описания, проведением исследованиями рынков и общественного мнения для коммерческих компаний и государственных структур. Важно отметить, что данные НАФИ используются государственными органами управления, всероссийскими общественными организациями, коммерческими структурами и федеральными СМИ⁸.

Например, 2018г. характеризовался в области финансовой грамотности тем, что 44%-м населения Российской Федерации была характерна недостаточность знаний по финансовым вопросам. Также наблюдалась неразвитость навыка грамотного финансового планирования для достижения долгосрочных финансовых целей. По данным 2022 года, процент российского населения с низким уровнем финансовой грамотности сократился на 1,6% в сравнении с 2018 годом и на 1,3% – с 2020-м.

Около половины населения России (47%) уровень личной финансовой грамотности оценивают, как «удовлетворительный». Однако практически каждый пятый уверен в своих финансовых знаниях и навыках, характеризуя их как «хорошие» (21%) или «отличные» (3%). В действительности, самооценка некоторых опрошенных явно завышена: лишь около 15% россиян реально обладают «высоким» уровнем финансовой грамотности.

Исследования показывают, что в настоящее время среди населения (45%) существует тенденция перехода от принципа «жить одним днем» к финансовому планированию. Интересно, что такую установку демонстрирует слой населения, характеризующийся низким уровнем дохода, и находящийся в трудной финансовой ситуации. Иными словами, финансовые трудности и негативный жизненный опыт способствуют росту ответственности населения за личные финансы и служат дополнительной мотивацией финансовым планированием.

Как показывают результаты исследования, более рационально оценивают состояние своих финансов, материального положения и финансового благополучия жители сельской местности. А жители городов демонстрируют некорректные финансовые установки⁹.

Если коснуться цифровой финансовой грамотности, то можно отметить, что практически половина респондентов (47%) характеризуют свой уровень как «удовлетворительный». Остальная часть опрошенных выбрали варианты: «хорошие знания и навыки» (22%), «неудовлетворительные знания и навыки» (14%), и «знаний и навыков нет» (9%). Следует отметить, что самооценка россиян является более оптимистичной в сравнении с реальной ситуацией. К примеру, тех, кто утверждает, что имеет высокий уровень финансовой грамотности 28% в совокупности, тогда как объективная ситуация отражает реальный процент на уровне 17%.

В свою очередь, убежденных в недостаточности своих цифровых финансовых компетенций 23%. Но объективно этот показатель ниже и составляет 13%.

Свою оценку уровня развития финансовой грамотности населения РФ провел Центральный банк. В области «Знания» им было выделено 5 категорий¹⁰.

Процент тех, кто умеет рассчитать простой процент, начиная с 2017 года, колебался приблизительно в одном диапазоне от 29% до 31%. В 2022 году этот показатель составил 30%.

Понимают, что такое ссудный процент 75%, что на один пункт ниже, чем в 2020г. По нашему мнению, это лишь погрешность. Однако в категории тех респондентов, кто понимает суть инфляционного процесса, наблюдается цикличность между 2017, 2018, 2020 и 2022 годами, показатели которых среди ответивших 78%, 81%, 79% и 81% соответственно.

Стабильность в категории «понимают принцип диверсификации» наблюдается с 2017 года. Показатель не превышает 69%.

Практически аналогичная ситуация прослеживается в категории ответивших, что понимают, что чем выше доходность, тем выше риск. Наблюдается снижение показателя в сравнении с прошлыми этапами исследования в 2017 и 2020 гг., однако снижение этого показателя критическим не является.

Ситуация лучше обстоит с категорией ответивших, что осведомлены об организациях, занимающихся защитой прав потребителей на финансовом рынке. По сравнению с периодом 2017-2018 гг., в 2022 году этот показатель вырос на 11 пунктов и составил 51%. В среднем за 5 последних лет наблюдается ощутимый рост уровня финансовой грамотности населения РФ лишь в последнем пункте¹¹.

В области «Поведение» также было выделено 5 категорий.

Делали сбережения за последний год в 2022 году лишь 45% опрошенных. Это на 3 пункта ниже, чем в позапрошлом 2020 году и на 2 по сравнению с 2017 и 2018 годами.

Процент тех, кому «хватает доходов на покрытие расходов» вырос в сравнении с первым и вторым этапами, проводимыми в 2017 и 2018 годах в среднем на 5-6 пунктов.

Среди опрошенных была выделена категория тех, кто сравнивает условия предоставления финансовых услуг в различных компаниях при выборе услуг. Их доля в сравнении с 2017 годом выросла на 4 пункта и составила 27% опрошенных.

Такой же сильный рост, относительно иных, можно увидеть в такой категории, кто принимает самостоятельные решения по поводу своих финансов. По сравнению с первым этапом 2017 года показатель увеличился до 51% с 37%. Однако действия, предпринимаемые опрошенными, не могут однозначно характеризовать рост финансовой грамотности, так как они могут быть основаны на неверных установках.

Второй год подряд неизменным остается показатель 47% в категории тех, кто располагает запасом денежных и иных средств для непредвиденных жизненных ситуаций (месяц и более). Однако показатель относительно 2017 года вырос на 7 пунктов.

Падение показателя установки, что важно заботиться о завтрашнем дне, наблюдается на четвертом этапе до 50% в сравнении с третьим этапом, показатель которого составлял 56%. Процент в категории осознающих обязательность уплаты по кредитным обязательствам выросла в сравнении с предыдущими этапами и составляет 69%.

В целом за 2020-2022 годы уровень финансовой грамотности населения вырос (сюда можно отнести понимание сути процентов и инфляционного процесса; информированность о защищающих права пользователей финансовых услуг организациях). Показатели, характеризующие рациональное финансовое поведение, такие как наличие сбережений, умение жить по средствам, самостоятельность в принятии решений по своим финансам и др.), а также индикаторы по финансовым установкам, к примеру, осознание серьезности в отношении кредитных отношений – также в среднем выросли¹².

Вместе с экономической и политической ситуацией, которая характерна 2022 году в России, финансовое поведение населения в целом стало более осознанным: вырос уровень самостоятельности в принятии людьми финансовых решений, связанных с деньгами, ответственности при покупке или приобретении товара или услуге посредством анализа нескольких вариантов при выборе; осознание обязательств в кредитных отношениях

также выросло. Как было отражено, стабильность на 2022 год отразилась на таких показателях как достаточность доходов для покрытия расходов и наличие финансовой подушки безопасности. Однако к накоплению сбережений население в целом, доверяя исследованию, отнеслось пренебрежительно.

Если делать акцент на молодежи в области «Знания», то можно выделить три категории, в которых рост тех, кто умеет рассчитать ссудный процент, понимает суть инфляционного процесса и понимают принцип диверсификации составил 3, 6 и 7 пунктов соответственно, если сравнивать с исследованием 2020 года, а показатели на 2022 год составляют 28%, 77% и 66% соответственно¹³.

Касаясь области «Поведение», можно также вынести три ключевых пункта, в которых наблюдался ощутимый рост за последние 5 лет. Среди тех, кто делал сбережения за последние три месяца, сравнивают условия предоставления финансовых услуг в различных компаниях при выборе услуги и имеют опыт пользования последними в целом, показатели следующие: 59%, 33% и 80%, что на 5, 15 и 11 пунктов в сравнении с 2017 годом.

Среди молодых людей в 2022 году в отличие от 2017 года вырос показатель тех, кто умеет рассчитать ссудный процент и понимает суть ключевых финансовых индикаторов. И в целом общий уровень финансовых знаний повысился. Молодые люди в большей степени, нежели взрослые, ориентированы на планирование будущего и на сбережения. К тому же при выборе финансовой услуги молодые люди чаще сравнивают различные варианты и выбирают лучшие¹⁴.

Следует отметить, что в последние годы в нашей стране наблюдается рост числа финансовых преступлений, и в первую очередь - финансового мошенничества, которое становится все более технологичным и распространенным методом обмана и кражи денежных средств населения. По данным Центрального банка РФ, в период с 2018 года по 2022 год показатели финансового мошенничества выросли в 3 раза. Данный факт подчеркивает

значение финансовой грамотности населения, формированием которой в первую очередь должно заниматься образование.

Внимание правительства к проблеме финансовой грамотности населения усиливается, о чем свидетельствует введение «Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017 - 2023 годы», в соответствии с которой в школах страны повсеместно был введен курс «Основы финансовой грамотности».

Вопросы финансовой грамотности стали актуальными в связи с расширением использования финансовых услуг, ростом количества трудных финансовых инструментов. Основными факторами формирования программ финансового образования являются:

- экономический кризис, вызывающий необходимость рационально использовать финансовые средства;
- рост, разнообразие и усложнение финансовых услуг на рынке;
- низкий уровень знаний о финансах граждан в условиях интенсивно меняющегося рынка¹⁵.

Исходя из международного опыта, сказано, что стратегии направлены на всех участников финансовых отношений, они стремятся охватить самые широкие слои населения. Оттого выделяются приоритетные целевые группы. Предпочтение отдается обучающимся общеобразовательных организаций, учащимся вузов, и иным.

Российскому потребителю, исходя из результатов многих исследований и анализа мнений экспертного сообщества, свойственны установки, связанные с перекладыванием возложением ответственности за личные финансовые решения и принимаемые финансовые риски на государство. Такое явление называется патернализм.

Вышеуказанные факты являются вытекающими из двух основных групп проблем:

Первая связана с отсутствием должного количества открытых и доступных образовательных программ (в первую очередь для учащихся

общеобразовательных учреждений), что относится к материально-техническим проблемам; а также с недостатком квалифицированных преподавателей основ финансовой грамотности, что относится к кадровым проблемам.

Вторая группа связана, как говорилось выше, с мнением, что именно государство должно нести ответственность за лично принимаемые финансовые решения граждан и иными пунктами, указанными в Стратегии.

Таким образом, неудовлетворительный уровень финансовой грамотности является актуальной проблемой. Следуя содержанию Стратегии, можно увидеть, что продолжается работа по разработке и внедрению программ и методик интерактивного обучения обучающихся, онлайн-игр по финансовой грамотности и мобильных приложений, направленных на обучение основам финансовой грамотности.

Для более продуктивного усвоения финансовой грамотности школьниками, среди всего спектра педагогических технологий, можно обратиться к игровым технологиям.

1.2. Игровые технологии в педагогической деятельности

В настоящее время настоящей необходимостью для продуктивного обучения какой-либо школьной дисциплине стал правильно данный алгоритм педагогического труда, который будет гарантировать успешный результат. Справится с этой задачей педагогическая технология. Раскрывая значение, педагогическая технология – это некий перечень методов преподавания, который приводит к заданному результату.

Термин «технология» стал широко использоваться с развитием компьютерной техники и внедрением инновационных для того времени технологий. Вместе с этим в науке сформировалось отдельное направление – педагогическая технология. Оно возникло в 60-е годы XX века в США, Великобритании, и к настоящему времени используется практически во всех странах мира¹⁶.

Для реализации любой деятельности школьника в образовательном процессе сегодня используются современные педагогические технологии, способствующие повышению качества образования, эффективному использованию времени и снижению репродуктивной деятельности учеников (заключается в повторении уже отработанных форм).

Среди прочих педагогических технологий выделяются игровые технологии, являющиеся активным методом обучения. Причиной тому – преобладание продуктивно-преобразовательной деятельности школьников. Решение задач посредством игровой деятельности способствует формированию и укреплению интереса к изучаемому учебному предмету.

В игре как методе обучения развиваются навыки таких видов мышления, как продуктивное, творческие и поисковое. Игровой процесс способствует поиску решения, а также дает возможность отменить неудачное, вернув исходные условия и принять более перспективное решение для выполнения той или иной профессиональной задачи, сравнивая преимущества и недостатки. К тому же игровую ситуацию можно воспроизводить неоднократно в целях апробации участниками разных ролей и поиска инновационных решений.

Игровые технологии как вид педагогических технологий в образовательном процессе способствуют не только развитию активности участников, но и большему, в сравнении с традиционными методами, интеллектуальному и психическому напряжению школьников. Стоит отметить, что педагоги, формируя план и структуру игрового занятия или урока с его элементами, в отличие от традиционного, должны учитывать его дидактические особенности¹⁷.

Игры еще с древних времен являются отличным средством воспитания, обучения и развлечения.

Используемые людьми игры не меняются со сменой поколений. Это можно увидеть в анализе как тех игр, в которые играли родители человека, так

и тех, в которые будут играть его дети. Со сменой поколений игры могут лишь изменяться.

Нынешней молодежи, как можно увидеть в результатах многих психологических исследований, присуще «клиповое мышление», характеризующееся лучшим усвоением информации преимущественно через короткие и яркие образы, а как следствие – трудность восприятия огромных объемов информации, в особенности однородной экономического характера. Снижение интереса к предмету «основы финансовой грамотности» объясняется тем, что при всем своем многообразии учебные и методические пособия не могут удовлетворить потребность в подаче в сокращенном и упрощенном виде необходимой информации.

Здесь и находится применение игровым технологиям. Игра способна решить вышеизложенные проблемы, выявив уровень владения материалом, способность его усвоения, оценку навыка применить полученные навыки, знания и компетенций на практике. К тому же игровая деятельность мотивирует школьников к самостоятельному изучению финансовой грамотности¹⁸.

Если говорить об интерактивных формах обучения в целом, то можно выявить их преимущества. Они способствуют развитию таких компетенций, как умение самостоятельно определять цели и составлять план деятельности; принятие решений, контроль и коррекция деятельности, поиск стратегий для реализации тех или иных профессиональных задач.

Среди разработок Центрального Банка РФ, направленных на развитие финансовой грамотности школьников и иных учащихся образовательных учреждений, можно выделить игру «С финансами на ТЫ» и тренинг-игру «Не в деньгах счастье».

Тренинг-игра «Не в деньгах счастье» - является имитацией контекста реальной обычной человеческой жизни, в которой присутствует семья, работа, увлечения – все составляющие обычной жизни практически каждого человека. Здесь ставится выбор, к примеру, между тем, чтобы получить деньги, проведя

время и потратив ресурсы на работу, и тем, чтобы все заработанное потратить, пойдя за счастьем. Игроки при выборе места работы, ориентированы на увеличение своего достатка, что поспособствует найти большее счастье и реализовать свои доходы на его приобретение. Опираясь на реальные условности, работа не делает человека счастливее, а, скорее, наоборот, делают более трудным его путь к счастью. Также случаются негативные неожиданные события, так или иначе отражающиеся на дальнейших решениях, предпринимаемых игроком. Интересно, то в качестве инструментов, которые регулируют финансовые отношения, выступают возможность открытия вкладов, получение кредита, оформление полиса ОМС (страхового полиса)¹⁹.

Благодаря реалистичности ситуаций, приведённых в игре, можно с уверенностью сказать, что полученные в ходе ее проведения знания и навыки с большей уверенностью найдут применение в профессиональной или бытовой сферах.

Второй проект ЦБ РФ «С финансами на ТЫ» помимо того, что способствует развитию навыков формирования личного финансового плана, поиска источников дополнительного дохода и рационального его распределения, что составляет только часть игры, направлен на формирование участникам таких компетенций, как принятие финансово грамотных решений, а также умение защищаться от финансовых мошенников. Игра предполагает погружение в экономические отношения, участники которых знакомятся с различными финансовыми организациями, узнавая об инвестировании, пенсионных накоплениях, банковских картах и др.²⁰.

Банковская карта сегодня – популярный финансовый инструмент, позволяющий совершать тривиальные для пользователя операции по платежам, переводам, но также и формировать, и пополнять накопительный счет, откладывая на него свои средства. Практически 97% участников игры «С финансами на ТЫ», подтвердили, что регулярно используют пластиковую карту, однако огромная часть ознакомлена лишь с поверхностным функционалом, им доступным. К примеру, только 45% подростков не знают,

что такое «кэшбэк» и «овердрафт», 35% уверены, что ранее слышали о них и 1,7% - что знакомы с такими инструментами.

Разнообразна и типология педагогических игр. Существуют физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические игры, если брать во внимание разделение по виду деятельности²¹.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- Познавательные, воспитательные, социализирующие;
- Репродуктивные, продуктивные, творческие;
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.²².

Так, по характеру игровой методики можно разделить игры на три больших вида:

- Игры с готовыми «жесткими» правилами;
- «Вольные» игры, правила которых устанавливаются по ходу;
- Игры, сочетающий свободу и определенность в плане правил

Существуют сюжетные, деловые, игры-драматизации, предметные и сюжетные игры.

Игры воспитывающие направлены на воспитание самостоятельности; формирование нравственных и эстетических установок; навыка работы в коллективе.

В свою очередь развивающие игры способствуют развитию таких навыков, как внимание, память, речь, мышление; умению проводить анализ, находить аналоги и др.²³.

При организации любой педагогической деятельности, в частности, игровой, необходимо учитывать особенности конкретно взятого возрастного периода. К примеру, в дошкольном возрасте детям свойственно играть в сюжетно-ролевые игры. Среднему возрасту же характерна общественно-полезная деятельность, а старшеклассникам – учебно-профессиональная.

Игры способствуют развитию и удержанию интереса в течение многих лет, а постепенный рост уровня трудности ситуаций, разбираемых в играх, позволяет ребенку расти как личность, формируя необходимые для этого знания, навыки и компетенции. Также игра в отличие от традиционного обучения развивает творческие способности учащихся²⁴.

Спецификой современной молодежи является активность в поисковой, творческо-экспериментальной активности. Молодое поколение более склонно к игровой деятельности, направленной на психику в целом, дающей постоянный приток эмоций, новых ощущений, являющейся противоположностью. Игровая деятельность охватывает несколько возрастных групп населения. У молодежи диапазон интересов довольно широкий, начиная от участия в ТВ-шоу, газетных викторинах и заканчивая компьютерными играми и спортивными состязаниями.

В сравнении с традиционной учебой или трудом, игра описывается участниками легкой, в которой чувствуется свобода. Однако, в ходе игры затрачивается намного больше жизненных ресурсов, чем на обычных уроках-лекциях или работе.

На основе известной настольной игры «Морской бой», разработанной авторами Проекта Минфина РФ «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации», рассмотрим основные этапы разработки и реализации внедрения интерактивных методов обучения²⁵.

Первый этап – подготовительный. Как правило, здесь разрабатывается сценарий игры, инструктаж с правилами ее проведения, формируется презентация, создается банк заданий. В банке 72 вопроса, по 36 на каждую из двух команд. Количество вопросов, конечно же, можно изменять, но подбор осуществлять направленности, характерной дисциплине «финансовая грамотность». Обязательным элементом является красочная, завоевывающая внимание презентация, разработка которой осуществляется в PowerPoint с использованием различных интерактивных элементов.

Второй этап – ознакомительный. На этом этапе участники знакомятся с правилами игры, у каждой игры они, очевидно, разные.

Третий этап – игровой. Он состоит из ходов команд, передачи права хода другой команде посредством верного или неверного ответа на вопрос.

Четвертый этап – заключительный, состоит в подведении итогов, анализе. Здесь стоит уделить внимание вариативности проведения анализа проведенной игры²⁶.

Существует послеигровая дискуссия, которая позволяет определить, с какими трудностями столкнулись в процессе игры ее участники. Также идет речь об ожиданиях от мероприятия, и какие из них удалось реализовать; какие знания, умения и навыки можно взять во внимание для решения тех или иных профессиональных задач.

Рефлексия как распространённый способ логического завершения мероприятия, являет собой более сложный вариант анализа, поскольку она направлена на передачу и фиксацию такого показателя, как чувства и эмоциональный спектр, испытанные детьми.

Продуктивным методом анализа игровой деятельности является дебрифинг, направленный на извлечение информации из конкретного вида игровой деятельности. Дебрифинг позволяет узнать, какие навыки приобрели участники и что научились делать²⁷.

В завершение параграфа, можно подвести итог, сказав, что современные условия жизни выдвигают новые установки и требования к обучению детей основам финансовой грамотности. Ведь сейчас способ «дать книгу в руки» является наименее перспективным, если говорить о способах повышения уровня финансовой грамотности. Очень важно дать проникнуться учащимся теми инструментами, что описаны в книге, на практике.

Игровая практика – это метод, который дает возможность осознанно допускать финансовые ошибки и понимать, что они не отразятся на собственном финансовом положении и благополучии. Но при этом

вырабатываются навыки и умения минимизировать риски и предотвращать ошибки.

Среди множества игр, входящих в состав процесса игровой деятельности как одного из элементов игровой технологии, по нашему мнению, на общем плане выделяются деловые игры как перспективный метод развития финансовой грамотности школьников.

1.3. Деловая игра как метод повышения уровня финансовой грамотности

Одним из базовых способов приобретения школьниками необходимых знаний, умений и навыков, при котором происходит процесс взаимоотношений его с окружающими, является деловая игра.

В трактовке понятия «деловая игра» в настоящее время существует несколько подходов.

По мнению Е.В. Ширшова, деловая игра представляет собой одно из средств активизации учебного процесса, форму деятельности людей, имитирующую те или иные ситуации²⁸.

О.Н. Хохлова рассматривает деловую игру в качестве педагогического метода моделирования различных реальных и нереальных жизненных ситуаций, применяемого в целях обучения и развития учащихся²⁹.

С.А. Шаронова полагает, что деловая игра служит средством развития творческого потенциального мышления, в ходе которого человек учится не только анализировать, но и решать поставленные перед собой профессиональные задачи.

Первые деловые игры в СССР были проведены в 1932 году М.М. Бирштейном под названием «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы». Участниками игр стали студенты и руководители предприятий. Отсутствие четко установленных правил делали

эту игру слишком неприемлемой для тоталитарного общества СССР и деловые игры популярность тогда не получили³⁰.

Свою популярность игры начали набирать в 1960-х годах, когда профессор И.М. Сыроежкин со своими студентами разработал бизнес-игру «Реформа». В это же время учениками и последователями Г.П. Щедровицкого был разработан новый вид игр - «организационно-деятельностные игры».

В 80-е годы XX века В.С. Дудченко разработал инновационные игры, развивающие как отдельно взятого человека, так и общество в целом. Их создатель был убежден, что цель игры – поиск решения задач, игра должна открывать новые знания. Данное положение весьма созвучно современному представлению о том, что знание должно порождать новое знание.

В настоящее время существует несколько типологий деловых игр. В учебном пособии Ирины Нигматуллиной «Игра как метод интерактивного обучения» (2018г.) представлены следующая типологизация деловых игр³¹:

1. Развитие навыков. Цель – отработка последовательности действий;
2. Рефлексивные игры. Основной упор делается в сторону описывания проблемы, а участники следуют интуиции и опирается на полученный опыт;
3. Игры, задачей которых является изучение чувств и эмоций («Конфликтология»);
4. Игры, развивающие творческую активность («мозговой штурм», «брейн-ринг»).

Деловые игры, как интерактивный метод, обладают следующими достоинствами:

1. Разбор искусственно созданной ситуации для поиска ее решения в угоду уменьшения затрат не восполняемого ресурса – времени;
2. Благодаря деловым играм их участники учатся анализировать и решать поставленные конкретно перед ними профессиональные задачи;
3. Организация педагогом деятельности обучающихся постепенно уходит на «второй план». Ее место уверенно занимает самоорганизация деятельности обучающимися;

4. В ходе поиска решения поставленных профессиональных задач осуществляется коллективная деятельность, формируется способность работать в команде и при необходимости - принимать на себя роль лидера;

5. В процессе деловой игры актуализируется творческий потенциал игрока, укрепляются и развиваются такие черты личности, как ответственность, дисциплинированность, чувство долга.

В настоящее время стимулировать заинтересованность школьников к решению проблем в процессе деловой игры становится сложнее. Окружающая реальность требует быстрой трансформации получаемой информации в опыт и применение его в профессиональной деятельности.

Если обратить внимание на четвертый пункт в перечне преимуществ деловых игр, то можно увидеть, что процесс деловой игры основан на коллективном подходе и, помимо этого, осуществляется подход индивидуальный. Индивидуальный подход сегодня пользуется большим спросом и вниманием у обучающихся, так как наблюдается тенденция снижения их интереса к коллективной форме деятельности. Но именно работа в группе позволяет существенно снизить затраты времени для решения некой поставленных профессиональных задач, однако основной проблемой является поиск роли в этом процессе обучающимся.

Основополагающая цель проведения деловой игры – социализация личности. Мониторинг рынка труда дает возможность проанализировать требования к должностям в педагогической области. Одним из требований является умение работать в команде, навык создавать команду.

Одна из областей, где актуальны методы деловых игр – финансовая грамотность. Сегодня формирование финансовой грамотности является наиболее востребованным, ведь получаемые знания и навыки тесно связаны с благополучием общества. В связи с совершенствованием финансовых отношений наблюдается нехватка первоначально полученных человеком в семье экономических знаний. Оттого необходимо получение новых знаний именно в финансовой области.

В исследованиях, проведенных на основе данных из разных стран, установлено, что уровень финансовой грамотности ниже среди молодежи, пожилого населения, населения с низким уровнем дохода и \ или образования, жителей сельских районов, холостых, мигрантов и женщин. Согласно исследованиям, посвященным цифровой грамотности, напротив, более молодые поколения опережают старшие. Людям старших возрастных категорий труднее осваивать технологические новшества, в то время как подрастающее поколение с самого детства знает, что оплатить любую услугу можно прямо со смартфона.

Понятно, что в таких условиях активность потребителей на рынке финансовых продуктов и услуг зависит не только от уровня их финансовой грамотности, но и от уровня их цифровой грамотности.

На уроках финансовой грамотности, в ходе которых применяется метод деловых игр, наблюдается повышение активности усваивания материала старшеклассниками, а также выработка лидерских качеств.

Однако любой преподаватель, имеющий цель интегрировать методику деловых игр в свое занятие, должен придерживаться следующих правил (за основу будут взяты принципы, предложенные Нигматуллиной Р.В.)³². Обучающиеся должны совместно искать пути решения той или иной предложенной педагогом проблемы. Игровая и педагогическая составляющие не должны исключать друг друга. Даже если присутствует визуальная простота игры, необходим реалистичный контекст, используя который дети должны в процессе беседы решить поставленную задачу.

В ходе организация и проведения деловой игры, педагог выполняет такие фикции, как:

1. Составление правил игры и сообщение о них участникам.
Консультирование по возникшим вопросам;
2. Руководство и наблюдение за ходом игры согласно плану-конспекту занятия;
3. Контроль за соблюдением правил игры;

4. Поддержание морально-этических норм поведения участников игры; препятствует групповому давлению;

5. Мотивация игроков к достижению поставленных образовательных цели и задач;

6. Оценивание результатов игры и поведения ее участников, подведение итогов игры, представление советов и рекомендаций отличившимся игрокам.

Деловые игры как метод повышения уровня финансовой грамотности выделен в документе «Методические рекомендации по реализации требований обновленных ФГОС в части формирования основ финансовой грамотности у обучающихся на уровне начального, основного и среднего общего образования», основанном на ФГОС НОО и ООО, среди таких, как учебная дискуссия, что направлена на обмен мнениями, систематизацию и анализ материала и т.д., форм текущего контроля (тестирование, эссе, устное собеседования и др.). Деловые игры, как это следует из содержания документа, должны способствовать освоению типичных экономических ролей посредством участия в обучающих тренингах и играх, которые воссоздают реальную или выдуманную жизненную ситуацию.

Среди учебно-методических материалов для организации деятельности учащихся, рекомендуемых Правительством РФ, представлены Банки видеолекций по финансовой грамотности и банки методических разработок; специальные предметные модули и курсы по финансовой грамотности и многое другое.

Рассмотрим в качестве примера разработанную З.М. Рабадановой деловую игру «Личные финансы», входящую в перечень мероприятий в рекомендации реализации требований обновленных ФГОС.

Целью мероприятия является формирование развития навыка у учащихся обращения с личными финансами.

Задачи:

- рассмотреть ситуации, связанные с деньгами, в которых ребенок уже поучаствовал;

- способствовать развитию осознанного выявления ситуаций, в которых необходимо найти решение;
- способствовать научению анализировать и оценивать последствия принятых решений о финансах;
- способствовать обучению основам личной финансовой грамотности и финансового планирования.

К основным базовым понятиям относятся:

- доходы – сумма денежных средств, полученных за конкретный временной период;
- расходы - сумма денежных средств, потраченных на приобретение определенных товаров или услуг;
- сбережения – часть приобретенного дохода, не потраченного, а отложенного в целях накопления или отсроченного использования;
- карманные деньги – денежные средства, выдаваемые родителями ребенку на личные траты (транспорт, питание, развлечения);
- копилка – некая емкость, в которой принято хранить и накапливать денежные средства;
- покупки – приобретение товара или услуги;
- лотерея – организованная игра, при которой распределение выигрыша происходит случайным образом;
- финансовая цель – некий конечный продукт устремлений человека, ради которого он прилагает усилия;
- финансовый план – стратегическое планирование соотношения доходов и расходов к определенному периоду времени;
- форекс – Forex (валютный обмен. Участники рынка форекс – крупнейшие банки и центральные банки разных стран, инвестиционные и пенсионные фонды, большие компании и частные инвесторы с огромным личным капиталом).

Игра ориентирована на учащихся 5-11 классов. Игра сугубо индивидуальная, а не командная. Ребятам предлагается педагогом перечень ситуаций, с которыми потенциально они могут столкнуться в будущем, также их необходимо решить учащимся. Принятые участниками варианты решения ситуаций могут привести как к потерям, так и к выгоде, но это станет известно только в конце игры. Временные рамки игры – 45-60 минут (сюда входит приблизительно 15 минут на подсчет участниками личных результатов и их оглашение). К тому же игра подвержена изменениям по типу добавления или исключения ситуаций в зависимости от количества, выделенного на нее времени.

План проведения игры:

1. Этап вступления - ведущий рассказывает правила игры, определяет тайминг;

2. Детям зачитываются ситуации поочередно в их установленном ведущим порядке и учащимся предлагается сделать выбор и записать его на листе бумаги, либо в готовом бланке формы участника;

3. Подведение итогов – ведущий зачитывает расшифровку результатов для каждой разобранной ситуации. Участники соотносят оглашенный вариант ответа с тем, который разработали самостоятельно и ставят количество баллов;

4. Учащимся озвучивается максимальный и минимальный финансовый результат, который мог получиться. В свою очередь учащиеся озвучивают свои;

5. Участникам объясняются базовые понятия, основанные на финансовом планировании, которые встречались в игре (для закрепления).

Технические требования к месту проведения и реквизиту:

1. Участники должны сидеть на стульях. К тому же для удобства фиксации материала необходимы столы/планшеты для бумаги с зажимом или схожие бумажные носители;

2. Необходима канцелярия (карандаши, ручки);

3. Дополнительный реквизит не требуется, однако наличие проектора – преимущество, поскольку будет возможность наглядно отображать обсуждаемую ситуацию и вариант ее решения.

Далее – порядок проведения мероприятия и подведение итогов. Их подробнее рассмотрим в главе 2.

Можно с уверенностью сказать, что внедрение деловых игр в образовательный процесс, в предмет «финансовая грамотность», в частности, способствует развитию таких компетенций у учащихся, как: предприимчивость, деловая культура, творчество, коммуникабельность и др.

Таким образом, деловая игра – актуальный на сегодняшний день метод преподавания не только финансовой грамотности как предмета, преподаваемого в общеобразовательных организациях, а также иных предметов и дисциплин не экономической направленности.

Примечания

¹ Минфин России. Система (рамка) финансовой компетентности для учащихся школьного возраста от 05.06.201. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://minfin.gov.ru/ru/document/?id_4=69544-sistema_ramka_finansovoi_kompetentnosti_dlya_uchashchikhsya_shkolnogo_vozrasta. (дата обращения 01.03.2022).

² Проект «Национальная стратегия повышения финансовой грамотности 2017-2023 гг.» https://minfin.gov.ru/ru/document/?id_4=118377_proekt_natsionalnaya_strategiya_povysheniya_finansovoi_gramotnosti_2017-2023_gg.

³ Юдин В.В. Педагогическая технология //Ярославский педагогический вестник. – 1994. – №. 1. – С. 7-7.

⁴ Касаткина НЭ., Лях Ю.А. Сущность педагогической технологии и педагогического проектирования //Вестник Кемеровского государственного университета. – 2011. – №. 1. – С. 71-75.

⁵ Аникеев И.А. Классификация педагогических технологий //Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2012. – №. 16. – С. 53-57.

⁶ Котова Е.М., Гусева С.Н. Современные педагогические технологии //Педагогика и психология: перспективы развития. – 2019. – С. 56-59.

⁷ Дубских А.И. Метод проекта как современная педагогическая технология //Актуальные вопросы исследования и преподавания родных языков и литератур. – 2020. – С. 311-313.

⁸ Абдурахманова А.Т. Влияние педагогических технологий на познавательную и психоэмоциональную сферу учащихся //Проблемы современной науки и образования. – 2019. – №. 8 (141). – С. 75-77.

⁹ Олимов Ш.Ш., Ходжиева М.Ш. Возможности применения педагогических технологий в образовательном процессе //Молодежь и XXI век-2020. – 2020. – С. 228-231.

¹⁰ Петрова Е.А. и др. Имидж современного учителя в представлении старшеклассников //Образование и наука. – 2020. – Т. 22. – №. 2. – С. 97-119.

¹¹ Тимофеев Н.С. Индивидуально-психологические особенности старшеклассников как фактор профессионального самоопределения //Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. – 2021. – №. 1 (57). – С. 255-263.

¹² Железная А.Б. Особенности профессионального выбора старшеклассников на базе основного общего образования //цифровое общество: психологический и педагогический взгляд. – 2019. – С. 16-20.

¹³ Серкина Я.И., Пшеничная Н.Н., Тарунина Д.А. Особенности профессиональной мотивации старшеклассников //Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2019. – №. 7. – С. 48-51.

-
- ¹⁴ Каргин М.И., Кубынина К.С. особенности профессиональной мотивации у старшеклассников //Актуальные проблемы и перспективы развития современной психологии. – 2019. – №. 1. – С. 168-172.
- ¹⁵ Александрова Н.М. особенности самоотношения творческих старшеклассников //Актуальные вопросы современной психологии: взгляд молодых исследователей. – 2019. – С. 4-12.
- ¹⁶ Нигматуллина И. Игра как метод интерактивного обучения. – Litres, 2022.
- ¹⁷ Поликарпова М.Ж. Использование интерактивных методов обучения в высшей школе //Тенденции развития науки и образования. – 2019. – №. 55-7. – С. 76-79.
- ¹⁸ Макарова Н.В. Игровые технологии обучения на занятиях в высшей школе //Проблемы современного образования. – 2021. – №. 4. – С. 239-249.
- ¹⁹ Кочкина Н.А., Куликова Н.В. Интерактивная образовательная среда как условие повышения эффективности образовательного процесса в соответствии с требованиями ФГОС до //Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». – ООО Мозаика-Синтез, 2016. – №. 5. – С. 672-674.
- ²⁰ Огуз О., Содиков Н.М. Интерактивное обучение как средство активизации учебной деятельности учащихся школ //Инновационная наука. – 2016. – №. 3-2 (15). – С. 165-168.
- ²¹ Аджигова А.С. и др. Интерактивные методики обучения финансовой грамотности в начальной школе //Вестник экспертного совета. – 2017. – №. 3 (10). – С. 40-43.
- ²² Ирдинкина Д.А. и др. специфика использования игр на занятиях по финансовой грамотности в общеобразовательной организации //Наука и школа. – 2023. – №. 1. – С. 230-238;
- ²³ Зонова С.А., Гриб А.А. Использование деловых игр на уроках в средней школе //E-Scio. – 2021. – №. 7 (58). – С. 234-241.
- ²⁴ Шкунова А.А., Милькова Д.М., Усова А.Д. Командная работа в процессе организации деловой игры //Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – №. 72-2. – С. 313-316.
- ²⁵ Каргапольцева Н.А., Масликова Э.Ф. Социализация личности и качество образования // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2015. – №9(184). – С. 23-28.
- ²⁶ Нигматуллина И.В. Игра как метод интерактивного обучения: учебное пособие для преподавателей / И.В. Нигматуллина; Финансовый университет при Правительстве РФ. – Москва: Прометей, 2018. – 62 с.
- ²⁷ Брехова Ю.В., Алмосов А.П., Завьялов Д.Ю. Б87 Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 10–11 классы общеобразоват. орг. — М.: ВАКО, 2018. — 344 с. — (Учимся разумному финансовому поведению) (с .73).
- ²⁸ Семeko Г.В. Финансовая грамотность в России: проблемы и пути их решения //Экономические и социальные проблемы России. – 2019. – №. 1. – С. 70-98.
- ²⁹ Иванова И.В. Финансовая грамотность обучающихся: современные подходы к формированию финансовой грамотности как образовательного результата //Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы. сборник статей Всероссийской научно-практической конференции. – 2019. – С. 242-245
- ³⁰ Зеленцова А., Блискавка Е., Демидов Д. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика. – Litres, 2022.
- ³¹ Айзман Р., Новикова Н. Методика обучения экономике: финансовая грамотность и безопасность. Учебное пособие для бакалавриата и магистратуры. – Litres, 2022.
- ³² Покачалова Е.В., Яковлев Д.И. Повышение финансовой грамотности и финансовой культуры: современные правовые аспекты //Вестник Саратовской государственной юридической академии. – 2019. – №. 1 (126). – С. 201-210.

Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по разработке и апробации деловой игры

2.1. Анализ уровня финансовой грамотности и навыков использования банковской карты старших школьников

В рамках опытнo-экспериментальной работы на базе МОАУ «Средняя школа № 158» мы определили состав базового и экспериментального классов, разработали количественные и качественные критерии оценки ее результатов.

Количественные и качественные критерии оценки рассматриваются нами в качестве инструментов, способствующих определению исходных данных экспериментальной работы.

Количественные критерии:

- Количество рациональных ответов в опросе «Управление деньгами с помощью банковской карты»;
- уровень мотивации к повышению личной финансовой грамотности как компетенции.

Качественные критерии:

- Заинтересованность учащихся в работе в группах;
- стремление учащихся к достижению финансовой цели игры.

В результате опроса, в котором приняли участие 25 обучающихся 10 «А» класса (контрольный класс) и 24 человека из 10 «Б» класса (экспериментальная группа). Цель опроса: определение уровня финансовой грамотности обучающихся и наличия у них навыков пользования банковской картой.

В обоих классах абсолютно все учащиеся пользуются в той или иной форме банковскими картами, что говорит о прогрессивности цифровизации банковской системы РФ, ведь еще около пяти лет назад большинство старшеклассников не имело банковских карт, а пользовались, в основном, наличными средствами, выданными родителями на питание, проезд и иные

траты. К тому же расчёт на то время в столовых осуществлялся, зачастую, наличный. Сейчас ситуация иная, в большинстве общеобразовательных учреждений в столовых существует безналичный расчёт.

Знают, что такое CVC-код из 10 «А» класса 80% учащихся, 83% – из 10 «Б», что свидетельствует о неплохом уровне осведомленности в вопросе владения банковской картой. 8% и немного более 12% учащихся из обоих классов соответственно ответили, что CVC-код для них – нечто неизвестное. 12% и около 4% учащихся ответили, что CVC-код – это последние цифры номера телефона, допустив ошибку (см. Приложение 1, рисунок 2)

Среди банков, пользующихся особой популярностью у школьников, выделяется Сбербанк (его выбрали 56% и более 66% учащихся 10 «А» и 10 «Б» классов соответственно); 12% и около 8% учащихся исследуемых классов соответственно пользуются «Раффайзен» банком; 12% и 17% – банком «Tinkoff». Среди других банков пользуются спросом ВТБ, Газпромбанк. (см. Приложение 1, рисунок 3)

Далее следуют вопросы, направленные на выявление навыков пользования данными карты и определение мошенника по телефонному разговору. При ситуации, если позвонит человек и представится сотрудником банка, отключатся от разговора 20% и 25%, а продолжают общение с предполагаемым сотрудником банка 80% и 75% соответственно. В среднем 77,5% ответили, что, услышав голос предполагаемого сотрудника банка, не прервут разговор, а продолжат с ним общение. Отметим, что одного лишь только представления человека сотрудником банковской организации недостаточно для каких-либо выводов. Это может быть попыткой предложения некоторых изменений в тариф пользования картой или открытие кредитной карты. (см. Приложение 1, рисунок 4)

Однако, если предполагаемый сотрудник банка оповестит предпринятой попытке перевода большой суммы, то количество ответивших, что продолжит разговор равно 60% и 54% соответственно, что показывает неосведомленность ребят о всех возможностях банковской карты и мобильного приложения банка

(о нем позднее), которое сможет помочь удостовериться в правдоподобности ситуации. Остальные 40% и 46% обучающихся в такой ситуации отключатся от разговора. Важно помнить, что операторы банка, совершая звонок, не могут отследить попытку кражи со счета держателя карты и сообщить об этом в телефонном разговоре. (см. Приложение 1, рисунок 5)

И наконец, в ситуации, если предполагаемый сотрудник банка попросит сообщить CVC-код и код из SMS в целях обезопасить ваш счет, то в среднем 51% обучающихся обеих групп, ответили, что сообщают необходимые данные и будут ждать дальнейшие указания, которых, к сожалению, ждать не придется. Ведь CVC-код, а более секретная информация – код из SMS ни в коем случае нельзя сообщать никому, особенно человеку, представляющемуся сотрудником банка. Причина одна: сотрудник поддержки банка имеет право предлагать какие-либо банковские услуги, а клиент вправе принять решение об их приобретении; однако сотрудник никогда не попросит назвать личные данные владельца карты (см. Приложение 1, рисунок 6). Результаты трех вопросов свидетельствуют о низком уровне знаний и навыков учащихся контрольной и экспериментальной групп по предмету личной финансовой безопасности.

Пользуются мобильным приложением банка активно для переводов, проверки остатка денежных средств, распределения расходов и иных операций 20% и 25% учащихся из обоих классов. 52% и 50% обучающихся используют его лишь для проверки баланса и снятия наличных для дальнейшего их использования. Поровну учащиеся в количестве 10 человек ответили, что не пользуются, однако осведомлены о его существовании. 8% и около 4% учащихся не пользуются по причине незнания (или иным причинам) (см. Приложение 1, рисунок 7).

Знают наизусть свой ПИН-код 20% и 12,5% учащихся соответственно в контрольной и экспериментальной группах. Оставшиеся 80% и 87,5% обучающихся, вероятно, держат его на каком-либо бумажном или ином носителе, чем подвергают себя риску утратить его. В случае находки такого

носителя мошенником повышается вероятность нежелательного исхода (см. Приложение 1, рисунок 8).

Вытекающим из предыдущего является вопрос, направленный на определение ответственности за личное финансовое состояние. В ситуации, если попросят назвать ПИН-код, 60% и 50% учащихся ответили, что назовут его. Ответивших противоположно – 24% и немного менее 30% соответственно. К числу учащихся, которые назовут можно прибавить выбравших вариант: «назову, при условии» в количестве 16% и около 20% учащихся соответственно, что свидетельствует о неразвитости осознания ответственности за свое финансовое состояние (см. Приложение 1, рисунок 9).

Вторым количественным критерием, примененным для исследования в рамках констатирующего этапа эксперимента, является анкетирование учащихся, направленное на определение уровня мотивации к повышению собственной финансовой грамотности (см. Приложение 2). Основой выступила анкета для оценки уровня школьной мотивации, разработанная Н. Лускановой, в которую были добавлены вопросы, схожие по смысловому назначению, но измененные содержательно¹.

Рассмотрим результаты предварительного анкетирования, основанные лишь на вопросах с 6-10, так как первые 5 вопросов направлены на определения уровня учебной мотивации в целом.

Хотят, чтобы убрали школьный предмет «финансовая грамотность» 60% и 54% учащихся 10 «А» и 10 «Б» классов, что говорит о неудовлетворенности предметом по некоторым причинам. 20% и 12,5% учащихся не желают исключения финансовой грамотности из ряда предметов, преподаваемых в школе; 20% и около 33% учащихся не уверены в принятии ни одного из решений (см. Приложение 3, рисунок 1).

Нравится выполнять домашние задания экономической направленности 20% и 8% учащимися. Вариант «бывает по-разному», который выбрали 8% и 12,5% учеников; а те, кому не нравится выполнять такие домашние задания составляют 72% и 79,5%. Это может означать, что формат домашнего задания

выбран неверно либо у ребят из-за однообразия в преподавании предмета есть нежелание выполнять домашнее задание (см. Приложение 3, рисунок 2).

Часто делятся успехами в дисциплине «финансовая грамотность» в сравнение с другими лишь около 25% учащихся из обоих классов, тогда как остальные 75% обучающихся либо редко рассказывают об успехах родителям, либо не делятся с ними вообще. Такой результат свидетельствует о незаинтересованности ребят в предмете, ведь о достижениях в других областях, исходя из ответов опроса, учащиеся родителям рассказывают (см. Приложение 3, рисунок 3).

Хотят, чтобы учитель вел предмет «финансовая грамотность» более разнообразно 75%, тогда как не хотят лишь 8% учащихся обеих групп; остальные учащиеся не уверены ни в одном выборе, проявляя равнодушие к предмету, что свидетельствует о необходимости внедрения новых методов обучения финансовой грамотности (см. Приложение 3, рисунок 4).

В ситуации, если бы учитель сказал, что завтра можно не приходиться, но в расписании есть предмет «финансовая грамотность», 57% учащихся обоих классов остались бы дома, когда лишь 18% пошли. Остальные – затрудняются. Это свидетельствует о не вовлеченности обучающихся в процесс формирования финансовой грамотности (см. Приложение 3, рисунок 5).

Результаты анкетирования отражают низкий уровень мотивации учащихся в повышении финансовой грамотности как компетенции.

К качественным критериям относятся:

- Заинтересованность учащихся в работе в группах;
- стремление учащихся к достижению финансовой цели игры.

На начальном этапе эксперимента наблюдался низкий уровень заинтересованности обучающихся в командной работе, поскольку многим было несвойственно разделение на команды с целью достижения определенного результата общими усилиями.

Результат игры был обучающимися воспринят несерьезно, поскольку они были уверены, что в практике такие случаи редки, и они с ними не

столкнутся, оттого и отношение к игре было несерьезное, как и к достижению ее конечного результата.

По результатам опроса видны низкий уровень навыков владения банковской картой, а также низкая степень ответственности за свое финансовое состояние. К тому же финансовое мошенничество как проблемная область банковской системы в частности – достаточно закрытая, знания о которой у школьников ограничены.

Из результатов анкетирования видно, что у обеих групп наблюдается низкий уровень мотивации к изучению «финансовой грамотности» как предмета и повышению финансовой грамотности как компетенции.

На наш взгляд, все это делает деловую игру «Финансовые мошенники» актуальной, и оттого было принято решение о разработке и апробации игры.

2.2. Разработка деловой игры «Финансовые мошенники»

Для экспериментальной группы, учащихся 10 «А» класса, была разработана деловая игра для дальнейшего включения ее в интерактивное занятие по теме «как управлять деньгами с помощью банковской карты»².

Цель: повышение уровня ответственности за своим финансовым положением и развитие навыка уверенного противодействия финансовым схемам.

Задачи:

а) образовательные:

- применять полученные знания и навыки на практике;
- делать вывод;
- вести диалог;
- определять свою личную точку зрения;
- формирование коммуникативных навыков.

б) воспитательные:

- Развитие интереса к финансовой грамотности;

- формирование основы экономических знаний.

с) развивающие:

- Способствовать развитию познавательных способностей;
- развитие навыка командной работы;
- аргументация собственной точки зрения.

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная.

Форма проведения – это деловая игра с элементами симуляции.

Методы и приемы: информационные, объяснительно-иллюстративные; проблемные.

Продолжительность: 25 минут.

Количество участников: от 5 до 25.

Игровые треки: исследовательский, финансовый, коммуникативный.

Количество организаторов игры: один ведущий. Возможно привлечение учащихся не из числа участников (1–2 человека).

Требования к ведущему: роль организатора играет сотрудник образовательной организации, возможно, не обладающий специальными знаниями по финансовой грамотности, изучивший методические рекомендации и инструкции к игре.

Базовые понятия

Банковская карта — это пластиковая карта стандартного размера, на которой хранится информация в электронном виде о банковском счёте держателя карты.

Мошенничество — это есть хищение чужого имущества или приобретение права на чужое имущество путем обмана или злоупотребления доверием.

ПИН-код (PIN-код) – индивидуальный идентификатор владельца банковской карты, использующийся владельцем банковских счетов вместо подписи.

CVC-код – трехзначное число, трехзначный код, свидетельствующий о подлинности карты, указанный на ее обороте.

Краткая характеристика мероприятия

Участники смогут почувствовать себя людьми, которые помогают попавшимся в руки финансовых мошенников не стать жертвами их обмана. Ребята не только узнают о способах обезопасить себя и своих друзей в случае возможных финансовых махинаций, но и сформируют навыки выявления мошенников и противодействия мошенническим схемам на практике. К тому же ознакомятся с базовыми элементами, содержащимися на пластиковой карте в целях повышения уровня пользования ей³.

План проведения игры

Этап 1 «Организационный».

Подготовка раздаточного материала: иллюстрация карты с обеих сторон, код из SMS-оповещения, клише оператора поддержки банка и его размещение среди участников.

Этап 2 «Ритуал вхождения в игру».

Распределение участников по командам. Укрепление и создание игрового настроения.

Этап 3 «Ориентационный».

Повествование детям темы, целей и правил игры. Консультация участников по возникающим вопросам.

Этап 4 «Игра».

Основной этап, на котором действия соответствуют сценарию игры.

Этап 5 «Подведение итогов».

Вынесение итогов по проведенной деловой игре: объяснение верных ходов, которые осуществляли каждая из сторон-участников, наставление со стороны педагога на предмет финансовых махинаций.

Этап 6 «Церемония выхода из игры».

Награждение всех участников грамотой-сертификатом.

Технические требования к месту проведения и реквизиту

а) Общие требования

Место проведения – классная аудитория с возможностью свободного передвижения игроков.

б) Реквизит:

- Иллюстрация карты (см. Приложение 4);
- фото из чата с кодом SMS-подтверждения (см. Приложение 5);
- клише оператора поддержки банка (см. Приложение 6);
- клише мошенника (см. Приложение 7);
- бумага писчая для планирования действий игроками;
- канцелярия;

с) Оборудование:

- Ноутбук;
- проектор;
- интерактивная доска;
- столы, парты;
- стулья

Порядок проведения мероприятия

1. Распределение на команды

Количество команд – 2. Роль мошенника выполняет педагог (или иной сотрудник общеобразовательной организации). Количество участников в команде от 5 до 10.

Варианты распределения:

- Избираются 2 капитана, каждый из которых составляет себе команду;
- жеребьевка;
- пересчет на «первый-второй».

Варианты распределения могут изменяться и дополняться в зависимости от обстоятельств.

Команда, выполняющая роль оператора поддержки банка, придумывает название банка.

2. Теоретическая часть

С раннего возраста каждый вступает так или иначе в экономические, финансовые отношения. С течением времени появляются новые функции, задачи, решение которых не всегда дается легко. Начиная со школы, необходимо научать таковым знаниям и развивать навыки такие, как коммуникабельность, настойчивость, уверенность, аргументация собственной точки зрения и др. Частный случай коснется именно финансового мошенничества.

Инструктаж

1. Перед вами расположены ваши вспомогательные материалы, которые вам необходимы для игры;
2. вы поделились на команды: «клиент банка» и «банк»;
3. игротехник в роли мошенника совершает звонок клиенту, используя выданное ему клише и пытается добыть необходимые данные, указанные в клише;
4. клиенту банка необходимо сориентироваться и, выбирая варианты ответов, доступных на выданной карточке, общаться с мошенником;
5. в случае затруднения клиент может обратиться в службу поддержки банка;
6. оператор, предварительно выслушав клиента, должен, следуя своему клише, помочь клиенту сохранить свои средства.

Основной этап игры – инструкция игротехникам

Этап 1 «Организационный этап».

1. разложите в аудитории на нейтральном месте необходимый раздаточный материал, наименования ролей;
2. объясните игрокам их основную цель;

Проинструктируйте помощников. Организатор может вести игру самостоятельно или привлечь помощников. Помощники могут выполнять задачи:

- Помогать клиенту банка в выборе варианта ответа;
- консультировать клиента в возникших проблемах при вопросах мошенника;
- не настаивать на ненужности звонка оператору банка;
- способствовать уверенным ответам оператора поддержки банка.

На совещание каждой стороны дается не более 30 секунд до принятия решения.

Этап 2 «Ритуал вхождения в игру».

Распределите участников на команды. Команда операторов банка должна придумать название банка. Выдайте каждой команде необходимый материал.

Этап 3 «Ориентационный».

Проведите инструктаж

Этап 4 «Игра».

1. Объявите начало игры и звонок клиенту от мошенника;
2. ориентируйтесь на инструктаж;
3. дайте клиенту 30 секунд на принятие решения;
4. после ответа клиента ход переходит к мошеннику, также дайте ему на размышление не более 30 секунд;
5. при затруднении клиента при поиске ответа, посоветуйте обратиться к оператору, также дайте не более 30 секунд на решение;
6. в случае обращения к оператору, выделяйте не более 30 секунд на каждый пункт ответа сотрудника;
7. также действуйте в соответствии с правилами.

Правила:

- диалог начинает «мошенник» со звонка;
- «клиент» может отвечать либо положительно, либо отрицательно, но ориентируясь на выданное клише;

- «мошенник» также ведет разговор с помощью ключевых фраз для запоминания их учащимися;
- в случае затруднения «клиент» имеет право связаться с «сотрудником банка» «НАЗВАНИЕ»;
- на принятие решений выделяется не более 30 секунд.

Этап 5 «подведение итогов».

Подведите итоги игры, определив нерациональные решения ребят на фоне верных и хороших решений, которые точно дали бы положительный результат в потенциальной подобной ситуации.

Для реализации эксперимента и завершения исследования в целом необходимо деловую игру «Финансовые мошенники» внедрить в разработанное интерактивное занятие на тему «Как управлять деньгами с помощью банковской карты», которая изучается в предмете «Финансовая грамотность», преподаваемом в школе №158 «ГРАНИ».

2.3. Апробация деловой игры на уроке по основам финансовой грамотности

Для апробации разработанной деловой игры «Финансовые мошенники» был выбран интерактивный урок продолжительностью 90 минут (2 академических часа без учета перемены) на тему «Как управлять деньгами с помощью банковской карты». У контрольной группы было проведено традиционное занятие без использования деловой игры⁴.

План-конспект интерактивного занятия

Тема занятия: «Как управлять деньгами с помощью банковской карты»;

Цель урока: познакомить обучающихся с таким элементом повседневной жизни, как банковская карта; расширить представление о правилах ее использования; способствовать повышению степени ответственности за свое материальное состояние.

Задачи:

1. Обучающие:

1.1. Сформировать у обучающихся представление о таком аспекте банковской системы, как финансовая безопасность;

1.2. способствовать получению новых знаний о безопасном использовании данных банковской карты;

1.3. познакомить учащихся с видами финансового мошенничества, способами избежать мошеннических уловок.

2. Воспитательные:

2.1. воспитание активной жизненной позиции, честности, человеческой порядочности. Способствование формированию высокой степени ответственности.

2.2. формирование навыков, убеждений, чувств, профессионально-значимых психологических и социально-психологических качеств личности;

2.3. развитие коммуникативных навыков, умения работать в коллективе.

3. Развивающие:

3.1. Способствовать развитию у обучающихся навыка анализировать сложившуюся ситуацию и оперативному принятию решений;

3.2. Содействовать в ходе учебного процесса формированию мировоззрения, выявлению причинно-следственных связей между явлениями;

3.3. Способствовать развитию мотивационных качеств учащихся, формированию мотивацию к учебной деятельности.

Вид урока: лекция-беседа, деловая игра.

Оборудование: проектор, интерактивная доска, бумага писчая, канцелярия, компьютер.

Планируемые результаты

Предметные:

- Усвоение учениками понятий «банковская карта», «дебетовая карта», «Кредитная карта», «финансовое мошенничество»;

- Устойчивое понимание различий между кредитной и дебетовой карты;

- Формирование умения защищать личную информацию по банковским картам;

- Сформировать умение оценивать необходимость использования банковских карт для решения своих финансовых проблем.

Метапредметные:

а) Регулятивные;

- Осознавать последствия своей деятельности;

- Находить способы проявления своих познавательных и творческих навыков и полученных знаний;

- Давать рациональную оценку выполненных действий;

б) Познавательные:

- Использовать полученные навыки поиска способов решения творческого и профессионального характера;

- Анализ проблемы и определение финансовых и государственных учреждений, в которые необходимо обратиться при возникновении опасных ситуаций;

в) Коммуникативные:

- Умение выстраивать речевое высказывание в устной форме;

- Приобретение учащимися навыков постановки и формулировки проблемы, самостоятельного создания алгоритмов деятельности при решении проблем различного характера;

- Получение навыков коллективной работы

г) Личностные

- Несение личной ответственности за свое финансовое положение и поступки в процессе использования банковских карт;

- Сформированность ответственности за принятие решение в сфере личных финансов;

- Умение пользоваться своими правами и исполнять возникающие в процессе пользования банковскими услугами обязанности.

Основные понятия: Безналичные денежные расчеты, Банковские карты, Банкоматы, ПИН-код, Кредитные карты, Дебетовые карты.

Ход урока

Педагог проводит переключку. Далее озвучивает предисловие к уроку: «Николай с детства жил в Саратове, но после окончания школы подал документы в московский вуз и поступил в него на платное отделение. Родители предложили Николаю завести банковскую карту, на которую они могли бы перечислять ему деньги на жизнь в столице. Эта карта должна требовать минимальных затрат по её обслуживанию и подходить для временного хранения средств и проведения расчётов. Какой вид банковских карт, по вашему мнению, следует рекомендовать Николаю?».

Педагог просит не торопиться с ответами учащихся, а дать их в конце занятия по его завершении.

Урок начинается с вводного понятия, такого как «Банковская карта», отраженного на слайде подготовленной презентации по уроку (см. Приложение 8)

Банковская карта – это платежный инструмент, позволяющий оплачивать покупки в онлайн и офлайн магазинах, снимать наличные, пополнять свой счет в банке, переводить деньги друзьям и совершать другие виды операций с деньгами (необходимо законспектировать) (см. Приложение 8, слайд 6).

Педагог обращается к обучающимся: «Ребята, а кто из вас пользуется банковской картой?». Происходит обсуждение видов и целей использования пластиковых карт детьми.

Педагог описывает основные способы использования банковской карты: мгновенно оплачивать покупки, получать наличные с помощью банкомата, переводить деньги, открывать вклады, получать выписки об остатке счёта (необходимо законспектировать).

Педагог выносит на слайд изображение карты и рассказывает об основных обязательных элементах, которые должна содержать карта: эмитент банковской карты, её номер, защитная голограмма, имя и фамилия держателя карты, срок действия карты, образец подписи держателя карты, код безопасности (необходимо законспектировать).

Далее при обращении к обучающимся, педагог задает вопрос о банках, карты которых используют ребята, тем самым вводя новое понятие «эмитент» - кредитная организация, которая выпустила и ввела карту в платёжный оборот (необходимо законспектировать).

Давайте представим, что существует необходимость провести операцию по банковской карте. Для этого обычному банку потребовалось бы осуществлять финансовые отношения с несколькими сотнями российских банков, еще больше – зарубежных. Реальна ли ситуация, когда у вас 1000 друзей, с которыми вы проводите время на постоянной основе? Скорее, нет. Однако для коммерческих банков поддерживать такие отношения немного проще, но это требует огромных материальных и иных ресурсоемких затрат. Особенно сложно приходится мелким банкам. В связи с этим все коммерческие банки, выпускающие платежные карты, принадлежат к одной из платежных систем и пользуются её услугами для перевода денег от клиента одного банка к клиенту другого банка.

Основными системами электронных платежей сегодня являются MasterCard и Visa. В зависимости от стоимости обслуживания и статуса владельца карты выделяют несколько их уровней.

Visa:

- Visa Electron (карта первого уровня);
- Visa Classic (карта второго уровня);
- Visa Gold (карта третьего уровня, премиальная).

MasterCard:

Maestro (карта первого уровня)

MasterCard Classic (карта второго уровня)

Gold, Platinum и World (карта третьего уровня, премиальная)
(необходимо законспектировать).

Сегодня в России распространена платежная система «Мир», которая будет обеспечивать своим клиентам те же самые услуги, что и 2 названные выше международные платёжные системы

Платёжная система предполагает выпуск 3 видов карт:

1) «Классическая», с возможностью проведения платежей за счёт клиента или за счёт банковского кредита в любых торговых точках, оснащённых соответствующими терминалами, а также в сети Интернет;

2) «Премиальная», которая позволяет владельцу дополнительно к возможностям «Классической» карты получать широкий перечень бонусов и услуг от платёжной системы и банка-эмитента;

3) «Дебетовая», позволяющая совершать платежи исключительно в пределах положительного остатка на счёте. (необходимо законспектировать).

Педагог обращается к ребятам с вопросом, на какие факторы они бы опирались при выборе банковской карты? Выслушав ответы, педагог рассказывает, на какие критерии стоит опираться, исходя из общепризнанных стандартов.

При выборе карты, которую вы планируете использовать, следует учитывать следующие основные финансовые затраты:

- 1) стоимость выпуска карты
- 2) плату за годовое обслуживание карты;
- 3) комиссию за снятие денег в банкомате (необходимо законспектировать).

Если карту для вас открыл работодатель с целью перечисления на неё вашей заработной платы, такая карта будет считаться зарплатной, и вы будете освобождены от оплаты её обслуживания.

В соответствии с российским законодательством кредитные организации имеют право эмитировать банковские карты следующих видов:

1) расчётные (дебетовые) — это платежная карта, на которой лежат ваши деньги, которые можно внести на карту самостоятельно или получить в виде денежного перевода;

2) кредитные – необходима для осуществления расходных операций за счёт заёмных денежных средств банка-эмитента в пределах установленного лимита в соответствии с условиями кредитного договора;

3) предоплаченные - предназначена для совершения операций по оплате товаров или услуг, а также выдачи наличных денег и удостоверяет право требования её держателя к банку-эмитенту произвести эти выплаты. (необходимо законспектировать).

Далее педагог приводит перечень, как необходимо обращаться с банковской картой при снятии наличных средств в банкомате.

1) Необходимо прикрывать вводимый ПИН-код свободной рукой;

2) нельзя допускать более 3-х ошибочных попыток ввода ПИН-кода, поскольку после третьей неудачной попытки карта будет заблокирована и необходимо будет обращаться в банковскую организацию, выпустившую карту;

3) не забывать получать снятые наличные и забирать карту из банкомата. (необходимо законспектировать).

Далее педагог говорит о такой неприятной ситуации, когда владелец карты может ее потерять и дает наставление обучающимся о том, что при обнаружении пропажи необходимо срочно позвонить в выпустивший карту банк и заблокировать ее. Иначе мошенники успеют проверить с ней необходимые мошеннические операции.

Обращаясь к обучающимся, педагог спрашивает, происходили ли случаи мошенничества в коллективе. Выслушав детей, он подготавливает учащихся к разработанной деловой игре. На этом этапе апробируется ранее разработанная деловая игра «Финансовые мошенники».

По завершении деловой игры и урока в целом, после рефлексии, учащимся было дано домашнее задание на следующий урок: подготовить доклад о банке-эмитенте их пластиковой карты.

2.4. Результаты опытно-экспериментальной работы

Контрольный этап эксперимента – завершающий этап, на котором подводятся итоги исследования, обобщаются полученные результаты. Инструментами для подведения итогов служат количественные и качественные критерии⁵.

К количественным критериям относятся:

- количество правильных ответов в опросе по окончании эксперимента;
- уровень мотивации к повышению личной финансовой грамотности как компетенции

К качественным критериям относятся:

- Заинтересованность учащихся в работе в группах;
- стремление учащихся к достижению финансовой цели игры.

Для анализа результативности опытно-экспериментальной работы через неделю учащимся было предложено пройти опрос, с которым они уже встречались перед началом эксперимента (см. Приложение 9). Такой подход позволяет определить уровень знаний в сравнении с исходными данными уже по окончании эксперимента.

Такие вопросы, как «*Имеете ли вы банковскую карту?*» и «*Клиентом какого банка вы являетесь?*» не будут рассмотрены, поскольку направлены на определение актуальности выбранной тематики.

Понятие *CVC-код* укрепилось в знаниях у 87,5% учащихся 10 «А» класса – контрольной группы – ответил верно в сравнении с первоначальным результатом, 80%, – наблюдается несильный рост. Лучше же ситуация обстоит с экспериментальной группой, в которой было проведено интерактивное занятие с использованием деловой игры. Абсолютно все 100% обучающихся

10 «Б» класса, в сравнении с 83% в первоначальном опросе верно, ответили на поставленный вопрос. (см. Приложение 9, рисунок 1)

Критических изменений среди тех, кто продолжит общение с человеком, представившимся сотрудником банка, не наблюдалось, однако учащимся в ходе проведенных уроков было объяснено, что звонок клиенту банка сотрудником – вполне обычное явление, которого пугаться не стоит. В сравнении с первоначальными результатами опроса, в контрольной группе, как и в экспериментальной наблюдается незначительный рост в среднем на 14% в обоих классах. (см. Приложение 9, рисунок 2)

При попытке оповещения предполагаемым сотрудником банка о том, что была предпринята попытка перевода большой суммы, в контрольной группе верно ответили 60% учащихся в сравнении с 40% на констатирующем этапе, что является низким показателем роста - лишь 20%. Однако в экспериментальной группе рост ответивших рационально составил 41,6%, что свидетельствует о хорошем усвоении материала в ходе деловой игры (см. Приложение 9, рисунок 3).

Также, если предполагаемый сотрудник банка попросит сообщить CVC-код и код из SMS в целях обезопасить счет, рост рациональных ответов в контрольной группе составил 8%, тогда как в экспериментальной – 37,5%, что свидетельствует об уверенности в применении полученных навыков в потенциальной жизненной ситуации (см. Приложение 9, рисунок 4).

Рост рациональных ответов на вопрос о пользовании приложением банка был замечен в обеих группах. Более активно стали пользоваться 6 человек из экспериментальной группы (рост 25%). В контрольной роста числа активных пользователей не увеличилось. Стали пользоваться приложением банка в сравнении с первоначальным результатом 28% и 25% человек. Тех, кто не знаком с приложением используемого банка, не осталось в обеих группах (см. Приложение 9, рисунок 5).

Также увеличилось количество тех, кто знает свой ПИН-код наизусть. Рост в контрольной группе составил 20%, а в экспериментальной – 58%, что

свидетельствует о повышении уровня осознания ответственности за свое материальное состояние. Более заметный рост – в экспериментальной группе. (см. Приложение 9, рисунок 6).

Если попросят назвать ПИН-код, число рационально ответивших, что не назовут ПИН-код, в контрольной группе увеличилось с 4 до 14 (рост 40%), однако в экспериментальной группе рост составил 79%, число ответивших верно – 24, то есть все 100% учащихся, получив знания в ходе игры и применив их в ее рамках, смогли сохранить их и использовать в опросе спустя неделю после мероприятия. (см. Приложение 9, рисунок 7)

В целом по прохождении учащимися опроса видна положительная динамика роста знаний в обеих группах, но в экспериментальной рост наиболее большой.

Вторым количественным критерием является анкетирование на определение уровня мотивации учащихся к повышению личной финансовой грамотности, также предложенное к прохождению учащимся вместе с опросом по завершении эксперимента (см. Приложение 10).

Среди тех, кто хотел бы, чтобы убрали школьный предмет «финансовая грамотность», на 40% учащихся в контрольной группе меньше, чем в изначальном анкетировании, но наблюдается увеличение сомневающихся в своем решении, ответивших, что не знают, на 35%. По-прежнему не желают убирать предмет также 20% учащихся. Однако в экспериментальной группе желающих убрать предмет не осталось, то есть деловая игра вызвала интерес к предмету. К тому же количество тех, кто не хотел бы исключения финансовой грамотности из ряда предметов школы, выросло с 3 до 19 (рост 66%) (см. Приложение 10, рисунок 1).

Количество учащихся, которым нравится, когда задают домашние задания экономической направленности на 12% и 58% учащихся больше в контрольной и экспериментальной группах соответственно. К тому же среди учащихся 10 «Б» класса выросло число тех, что им иногда нравится выполнять

такие задания, то есть заинтересованность в выполнении домашних заданий в области экономики в целом выросла. (см. Приложение 10, рисунок 2).

Число тех, кто часто делится успехами в дисциплине «финансовая грамотность», выросло среди учащихся экспериментальной на 41%. Также число тех, кто скорее рассказывает, но делает это редко снизилось до 30%, тем самым, учащиеся, не рассказывающих родителям об успехах в области «финансовой грамотности», нет, что свидетельствует о повышении престижа достижений в вопросе повышения финансовой грамотности. Изменений в контрольной группе не наблюдалось (см. Приложение 10, рисунок 3).

Желающих, чтобы учитель вел предмет «финансовая грамотность» более разнообразно стало всего лишь на 20% больше. Рост не сильный, потому что в условиях традиционного обучения большинство учащихся хотят, чтобы дисциплины преподавались с использованием интерактивных методов обучения. Но при условии внедрения интерактивных методов обучения необходимость ведения предмета более разнообразно в ближайшее время исчезнет. Изменений в контрольной группе замечено не было. (см. Приложение 10, рисунок 4).

При условии, что учитель сказал, что можно не приходить в школу, но в расписании есть предмет «финансовая грамотность», тех, кто останется дома среди учащихся контрольной группы 44% человек в сравнении с 60% первоначальными. Однако в экспериментальной группе этот вариант вообще не был выбран, к тому же число тех, кто пойдет, возросло до 20 (рост 66%) (см. Приложение 10, рисунок 5)

Исходя из полученных данных анкетирования, заметен рост мотивации к изучению финансовой грамотности в обеих группах. Однако в контрольной рост намного менее сильный и скорее – погрешность, объясняющаяся сменой педагога лишь на одно занятие, тогда как в экспериментальной группе, учащиеся которой были участниками деловой игре, наблюдается явный рост мотивации к повышению финансовой грамотности как компетенции.

Если говорить о качественных критериях, необходимо затронуть заинтересованность участников в работе в группах. Можно отметить, что в процессе участия в деловой игре «Финансовые мошенники» учащиеся были вовлечены в принятие решений, которые, по их мнению, были способны решить сложившуюся ситуацию. Практически каждый старался внести свою лепту в поиск решения сложившейся ситуации. Наблюдались споры, но учащиеся стремились в процессе аргументировать свою точку зрения, что также является преимуществом в коллективной деятельности. При разделении на команды несколько человек, ставших впоследствии капитанами, проявили инициативу и выбрали к себе в команды тех, с кем, по-видимому, налажен контакт. Это упростило игровой процесс.

Такой критерий, как стремление учащихся к достижению финансовой цели игры, также является инструментом определения результативности метода деловой игры. В ходе игры каждая сторона была заинтересована в том, чтобы «мошенники» не получили данные «клиента» банка, что и было целью игры. Всяческими методами участники пытались выманить у мошенника его личные данные, что отражает включенность и заинтересованность в игровом процессе, как минимум, и наказания стороны «мошенников», как максимум.

Подводя итоги контрольного этапа, можно отметить, что в среднем показатели обеих групп выросли как в опросе, так и в анкетировании. Однако больший рост заметен именно в экспериментальной группе, что подтверждает гипотезу о повышении результативности учащихся посредством использования деловых игр.

Примечания

¹ Огорокова О.А., Маляренко В.В., Скичко А.А. Финансовая грамотность населения как фактор экономического развития РФ //The Scientific Heritage. – 2021. – №. 79-4. – С. 47-50.

² Артемьева Н. Повышение финансовой грамотности населения для снижения рисков устойчивости финансового сектора //Банковский вестник. – 2020. – №. 11. – С. 18-26.

³ Лутфуллин Ю.Р., Бейдерман С.Б. Финансовая грамотность как фактор обеспечения экономической безопасности населения //Эпоха науки. – 2020. – №. 23. – С. 116-119.

⁴ Тюриков А.Г., Кунижева Д.А. Финансово грамотное поведение как ключевой критерий повышения финансовой грамотности //Власть. – 2020. – №. 1. – С. 164-170.

⁵ Рутковская Е.Л., Половникова А.В. Оценка и формирование финансовой грамотности: модели заданий и их развитие //Отечественная и зарубежная педагогика. – 2020. – Т. 2. – №. 2 (70). – С. 24-41.

Заключение

Согласно ФГОС (федеральным государственным образовательным стандартам), личность ребенка выносится на первый план, и игровая деятельность становится неотъемлемой частью процесса обучения школьника. Игровой деятельности присущи:

- Свободная развивающая деятельность, которой человек занимается исключительно по его собственному желанию в равной степени ради процесса и результата;
- творческий, импровизационный и активный характер деятельности;
- соперничество, конкуренция;
- наличие правил, отражающих последовательность действий игры.

До сегодняшнего дня проблема внедрения игровых технологий в педагогический процесс преподавания отдельных дисциплин, экономической или иных направлений, уже не раз обсуждалась. Теорию игры разрабатывали еще такие педагоги, как Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Однако, в нынешнее время игровая практика в обучении как никогда актуальна, поскольку современные дети – перенасыщены информацией, которая пассивно воспринимается из множества окружающих нас источников (интернет, телевидение и др.). Оттого обучение выполняет важную функцию, обучая школьников отбирать важную информацию и форматировать ее, оставлять наиболее важную. С этим наиболее продуктивно помогает справиться именно игра, обладая инструментом, вовлекающим значительную часть обучающихся простотой восприятия в связи с применением игровой модели, а также отличительной чертой – наличием конкуренции, что так присуще подросткам, в частности.

В рамках выпускной квалификационной работы нами были решены все задачи, отраженные во введении. Акцентируем внимание на основных итогах.

Изменение системы образования – естественный процесс, препятствовать которому нет никакого смысла, а вот модернизировать его и

развивать – необходимость для педагогов. Модернизация системы образования есть процесс внедрения в нее методов обучения, отличных от традиционных, используемых при преподавании большей части школьных предметов.

В опытно-экспериментальной работе было предположено, что деловая игра как интерактивный метод обучения будет способствовать развитию уровня финансовой грамотности и финансовой грамотности как компетенции в целом. Для подтверждения этого были использованы такие методы, как:

- анализ психолого-педагогической литературы;
- наблюдение за сюжетно-ролевыми играми детей;
- опрос и анкетирование обучающихся;
- экспериментальная деловая игра «Финансовые мошенники»;
- опытно-экспериментальная работа, состоящая в три этапа: констатирующего, формирующего, контрольного.

Результаты констатирующего этапа показывают, что у учащихся обеих групп наблюдается недостаток знаний по изучаемому предмету, однако в анкетировании, вопросы которого направлены на определение уровня мотивации, видно, что учащиеся как контрольной, так и экспериментальной групп заинтересованы в изменении способа преподавания предмета «финансовая грамотность».

Результаты контрольного этапа, на котором подводились итоги всей опытно-экспериментальной работы, показывают, что у учащихся, сыгравших в деловую игру «Финансовые мошенники», в сравнении с исходными данными в целом вырос уровень финансовой грамотности, конечно, лишь в конкретной изученной области. Однако помимо показателя «знания», вырос и показатель «мотивация», что отражает заинтересованность учащихся во внедрении в образовательный процесс интерактивных методов обучения.

В завершение можно подытожить, что внедрение интерактивных методов положительно влияет на усвоение знаний учащимися, а также способствует на развитие навыка применения знаний в практике.

Библиографический список

I. Нормативные правовые акты

1. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 25.09.2017 № 2039-р «Об утверждении стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017–2023 годы»

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;

3. Проект «Национальная стратегия повышения финансовой грамотности 2017-2023гг.»

https://minfin.gov.ru/ru/document/?id_4=118377_proekt_natsionalnaya_strategiya_povysheniya_finansovoi_gramotnosti_2017-2023_gg.

II. Литература

1. Абдурахманова А.Т. Влияние педагогических технологий на познавательную и психоэмоциональную сферу учащихся //Проблемы современной науки и образования. – 2019. – №. 8 (141). – С. 75-77.

2. Абрамова Г.С. Возрастная психология. – М.: Юрайт, 2010. – 810с.

3. Аджикова А.С. и др. Интерактивные методики обучения финансовой грамотности в начальной школе //Вестник экспертного совета. – 2017. – №. 3 (10). – С. 40-43.

4. Айзман Р., Новикова Н. Методика обучения экономике: финансовая грамотность и безопасность. Учебное пособие для бакалавриата и магистратуры. – Litres, 2022.

5. Александрова Н.М. особенности самоотношения творческих старшеклассников //Актуальные вопросы современной психологии: взгляд молодых исследователей. – 2019. – С. 4-12.

6. Алибулатова А. и др. Психологические особенности учащихся страших классов //Цифровая наука. – 2021. – №. 2. – С. 45-48.

7. Аникеев И.А. Классификация педагогических технологий //Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2012. – №. 16. – С. 53-57.
8. АРТЕМЬЕВА Н. Повышение финансовой грамотности населения для снижения рисков устойчивости финансового сектора //Банковский вестник. – 2020. – №. 11. – С. 18-26.
9. Брехова Ю.В., Алмосов А.П., Завьялов Д.Ю. Б87 Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 10–11 классы общеобразоват. орг. — М.: ВАКО, 2018. — 344 с. — (Учимся разумному финансовому поведению) (с .73).
10. Выготский Л.С. Проблема возраста. – Собрание сочинений: в 6-ти т.; Т.4. – М.: Педагогика, 1984. – С. 244-268.
11. Дубских А.И. Метод проекта как современная педагогическая технология //Актуальные вопросы исследования и преподавания родных языков и литератур. – 2020. – С. 311-313.
12. Железная А.Б. Особенности профессионального выбора старшеклассников на базе основного общего образования //цифровое общество: психологический и педагогический взгляд. – 2019. – С. 16-20.
13. Зеленцова А., Блискавка Е., Демидов Д. Повышение финансовой грамотности населения: международный опыт и российская практика. – Litres, 2022.
14. Зонова С.А., Гриб А.А. Использование деловых игр на уроках в средней школе //E-Scio. – 2021. – №. 7 (58). – С. 234-241.
15. Иванова И.В. Финансовая грамотность обучающихся: современные подходы к формированию финансовой грамотности как образовательного результата //Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы. сборник статей Всероссийской научно-практической конференции. – 2019. – С. 242-245
16. Ирдинкина Д.А. и др. специфика использования игр на занятиях по финансовой грамотности в общеобразовательной организации //Наука и школа. – 2023. – №. 1. – С. 230-238;

17. Каргапольцева Н.А., Масликова Э.Ф. Социализация личности и качество образования // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2015. – №9(184). – С. 23-28.
18. Каргин М.И., Кубынина К.С. особенности профессиональной мотивации у старшеклассников //Актуальные проблемы и перспективы развития современной психологии. – 2019. – №. 1. – С. 168-172.
19. Касаткина НЭ., Лях Ю.А. Сущность педагогической технологии и педагогического проектирования //Вестник Кемеровского государственного университета. – 2011. – №. 1. – С. 71-75.
20. Котова Е.М., Гусева С.Н. Современные педагогические технологии //Педагогика и психология: перспективы развития. – 2019. – С. 56-59.
21. Кочкина Н.А., Куликова Н.В. Интерактивная образовательная среда как условие повышения эффективности образовательного процесса в соответствии с требованиями ФГОС до //Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». – ООО Мозаика-Синтез, 2016. – №. 5. – С. 672-674.
22. Лутфуллин Ю.Р., Бейдерман С.Б. Финансовая грамотность как фактор обеспечения экономической безопасности населения //Эпоха науки. – 2020. – №. 23. – С. 116-119.
23. Макарова Н.В. Игровые технологии обучения на занятиях в высшей школе //Проблемы современного образования. – 2021. – №. 4. – С. 239-249.
24. Нигматуллина И. Игра как метод интерактивного обучения. – Litres, 2022.
25. Нигматуллина И.В. Игра как метод интерактивного обучения: учебное пособие для преподавателей / И.В. Нигматуллина; Финансовый университет при Правительстве РФ. – Москва: Прометей, 2018. – 62 с.
26. Огуз О., Содиков Н.М. Интерактивное обучение как средство активизации учебной деятельности учащихся школ //Инновационная наука. – 2016. – №. 3-2 (15). – С. 165-168.

27. Огорокова О.А., Маляренко В.В., Скичко А.А. Финансовая грамотность населения как фактор экономического развития РФ //The Scientific Heritage. – 2021. – №. 79-4. – С. 47-50.
28. Олимов Ш.Ш., Ходжиева М.Ш. Возможности применения педагогических технологий в образовательном процессе //Молодежь и XXI век-2020. – 2020. – С. 228-231.
29. Петрова Е.А. и др. Имидж современного учителя в представлении старшеклассников //Образование и наука. – 2020. – Т. 22. – №. 2. – С. 97-119.
30. Поддяков А.Н. Сочетание традиционных игрушек и игрушек-искусственных интеллектуальных агентов в исследовательских играх детей //Исследователь/Researcher. – 2022. – №. 1-2 (37-38). – С. 13-17.;
31. Покачалова Е.В., Яковлев Д.И. Повышение финансовой грамотности и финансовой культуры: современные правовые аспекты //Вестник Саратовской государственной юридической академии. – 2019. – №. 1 (126). – С. 201-210.
32. Поликарпова М.Ж. Использование интерактивных методов обучения в высшей школе //Тенденции развития науки и образования. – 2019. – №. 55-7. – С. 76-79.
33. Рутковская Е.Л., Половникова А.В. Оценка и формирование финансовой грамотности: модели заданий и их развитие //Отечественная и зарубежная педагогика. – 2020. – Т. 2. – №. 2 (70). – С. 24-41.
34. Семеко Г.В. Финансовая грамотность в России: проблемы и пути их решения //Экономические и социальные проблемы России. – 2019. – №. 1. – С. 70-98.
35. Серкина Я.И., Пшеничная Н.Н., Тарунина Д.А. Особенности профессиональной мотивации старшеклассников //Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2019. – №. 7. – С. 48-51.
36. Тимофеев Н.С. Индивидуально-психологические особенности старшеклассников как фактор профессионального самоопределения //Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. – 2021. – №. 1 (57). – С. 255-263.

37. Тюриков А.Г., Кунижева Д.А. Финансово грамотное поведение как ключевой критерий повышения финансовой грамотности //Власть. – 2020. – №. 1. – С. 164-170.

38. Шкунова А.А., Милькова Д.М., Усова А.Д. Командная работа в процессе организации деловой игры //Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – №. 72-2. – С. 313-316.

39. Юдин В.В. Педагогическая технология //Ярославский педагогический вестник. – 1994. – №. 1. – С. 7-7.

Приложения

Приложение 1.

Результаты опроса контрольной и экспериментальной групп на констатирующем этапе исследования

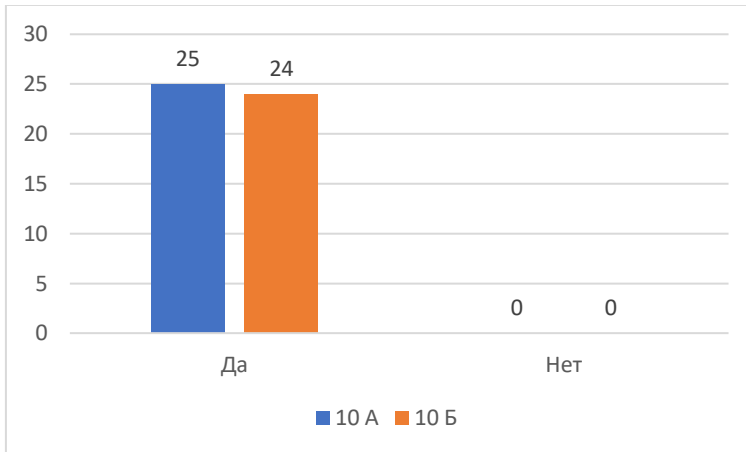


Рисунок 1. Ответы на вопрос «Имеете ли Вы банковскую карту?»

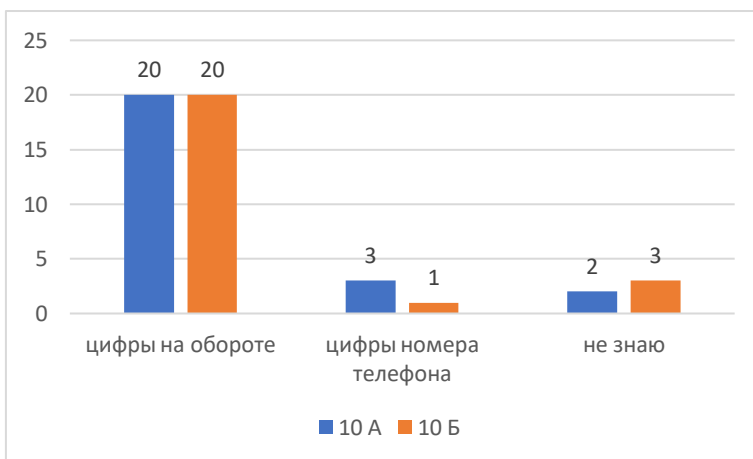


Рисунок 2. Ответы на вопрос «Знаете ли Вы, что такое CVV-код?»

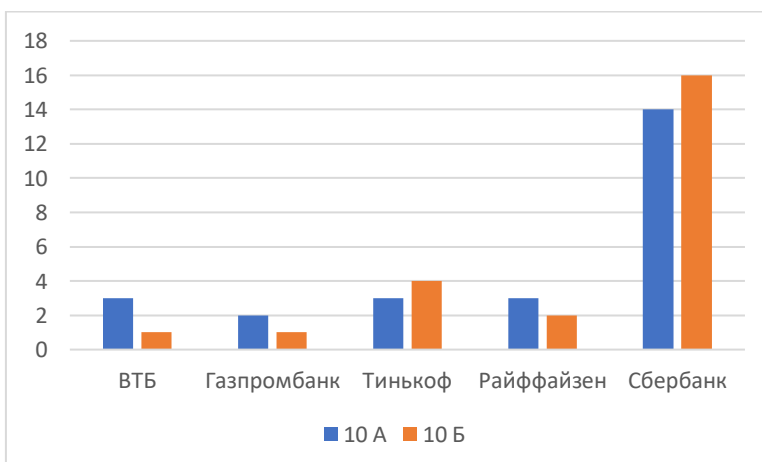


Рисунок 3. Ответы на вопрос «Клиентом какого банка Вы являетесь?»

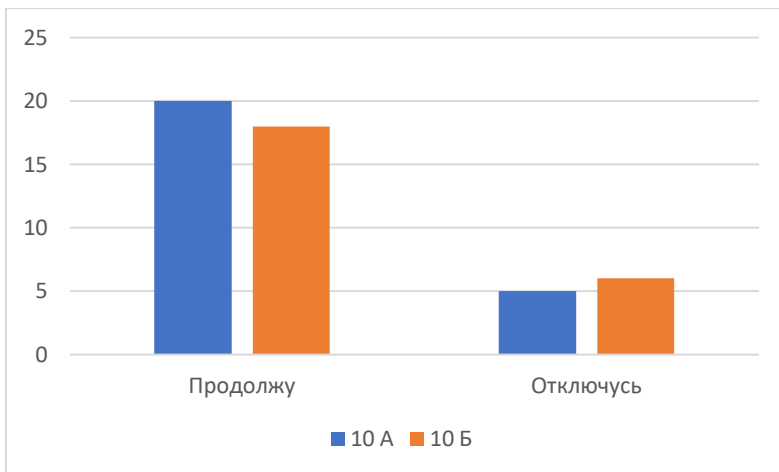


Рисунок 4. Ответы на вопрос «Если Вам позвонит человек и представится сотрудником банка, ваши действия?»

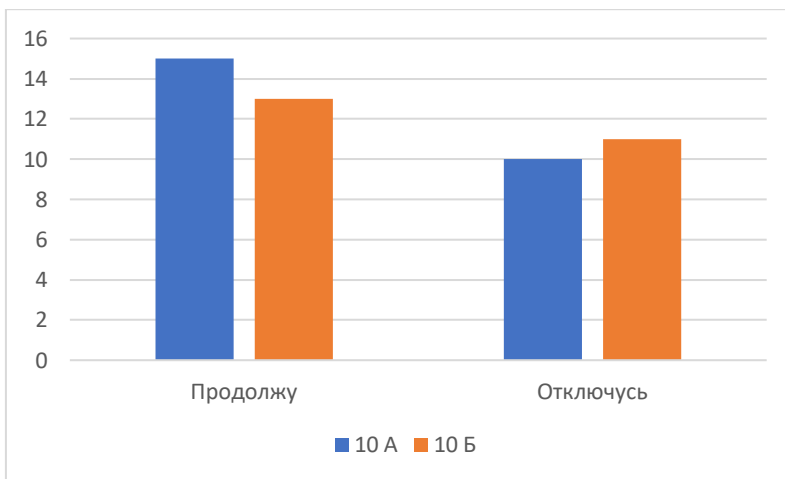


Рисунок 5. Ответы на вопрос «Если предполагаемый сотрудник банка оповестит Вас о том, что была предпринята попытка перевода большой суммы, то вы?»

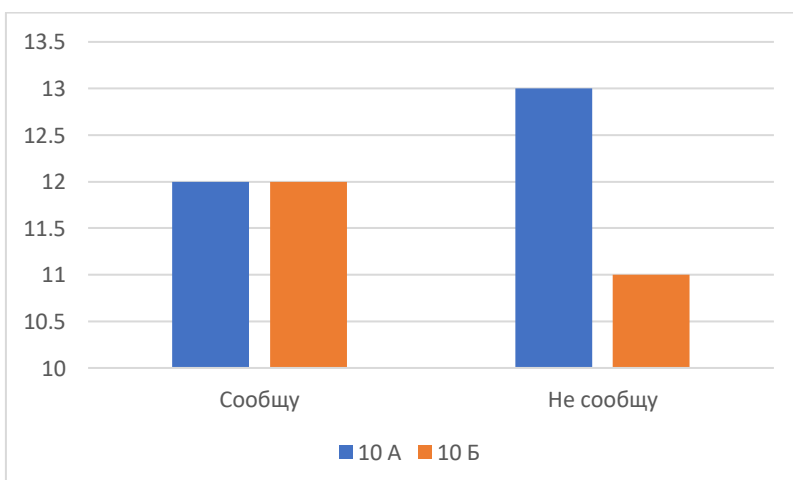


Рисунок 6. Ответы на вопрос «Если предполагаемый сотрудник банка попросит сообщить вам CVC-код и код из SMS в целях обезопасить ваш счет, Ваши действия?»

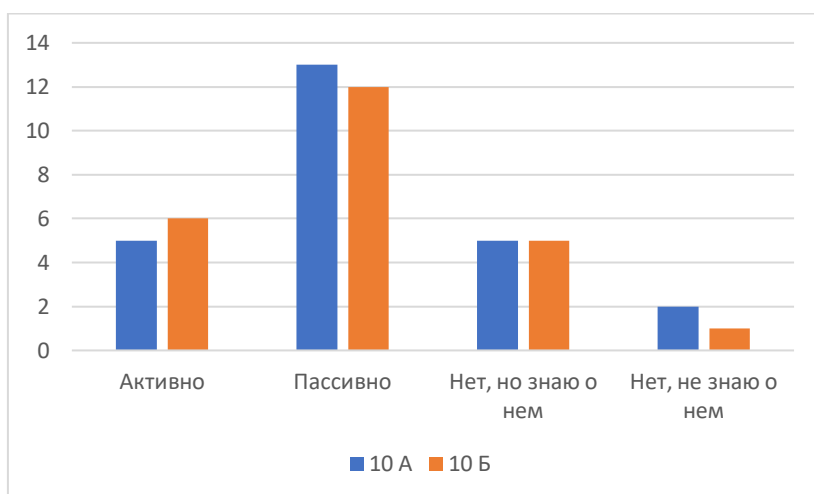


Рисунок 7. Ответы на вопрос «Пользуетесь ли Вы мобильным приложением Вашего банка?»

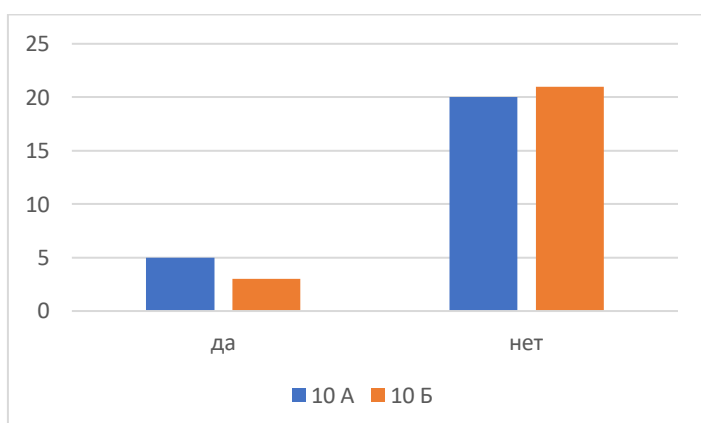


Рисунок 8. Ответы на вопрос «знаете ли вы наизусть свой ПИН-код?»

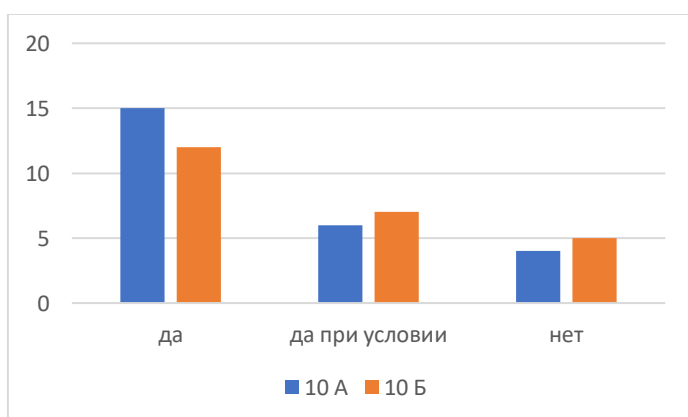


Рисунок 9. Ответы на вопрос «Если вас попросят назвать Ваш ПИН-код, вы его назовете?»

Анкета для оценки уровня мотивации к повышению финансовой грамотности

1. Тебе нравится учиться в школе?

- Не очень
- нравится
- не нравится

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

- чаще хочется остаться дома
- бывает по-разному
- иду с радостью

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?

- не знаю
- остался бы дома
- пошел бы в школу

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

- не нравится
- бывает по-разному
- нравится

5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

- хотел бы
- не хотел бы
- не знаю

6. Ты хотел бы, чтобы убрали школьный предмет «финансовая грамотность?»

- хотел бы

- не хотел бы
- не знаю

7. Тебе нравится, когда задают домашние задания экономической направленности?

- не нравится
- бывает по-разному
- нравится

8. Часто ли ты делишься успехами в дисциплине «финансовая грамотность» в сравнение с другими?

- часто
- редко
- не рассказываю

9. Ты хотел бы, чтобы учитель вел предмет «финансовая грамотность» более разнообразно?

- точно не знаю
- хотел бы
- не хотел бы

10. Если бы учитель сказал, что завтра можно не приходить, но в расписании есть предмет «финансовая грамотность», ты пришел?

- не знаю
- остался бы дома
- пошел бы в школу

Приложение 3.

Результаты анкетирования контрольной и экспериментальной групп на констатирующем этапе

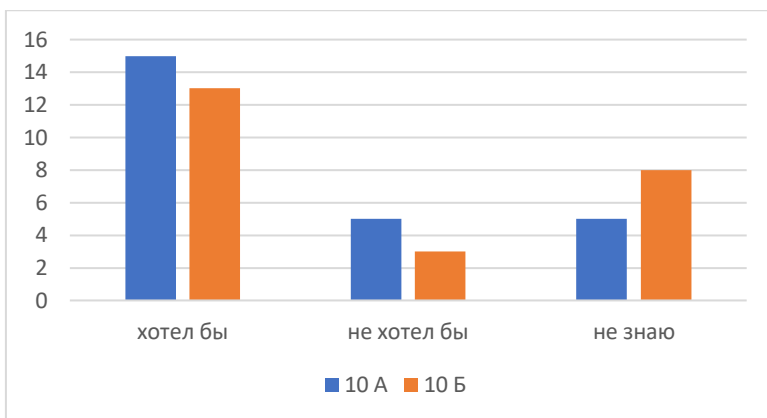


Рисунок «1» Ответы на вопрос «Ты хотел бы, чтобы убрали школьный предмет «финансовая грамотность?»»

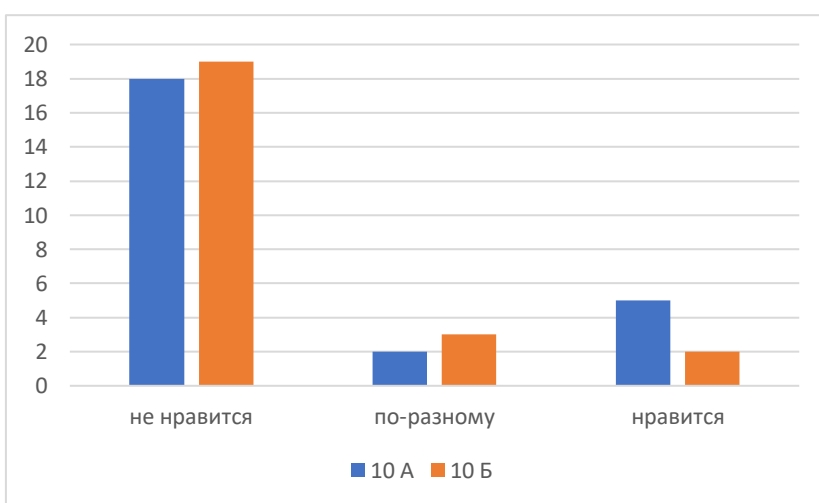


Рисунок «2» Ответы на вопрос «Тебе нравится, когда задают домашние задания экономической направленности?»

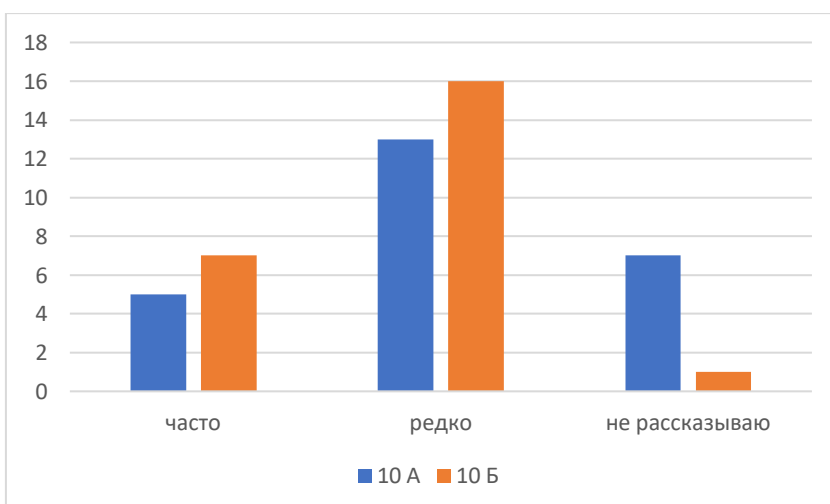


Рисунок «3» Ответы на вопрос «Часто ли ты делишься успехами в дисциплине «финансовая грамотность» в сравнение с другими?»

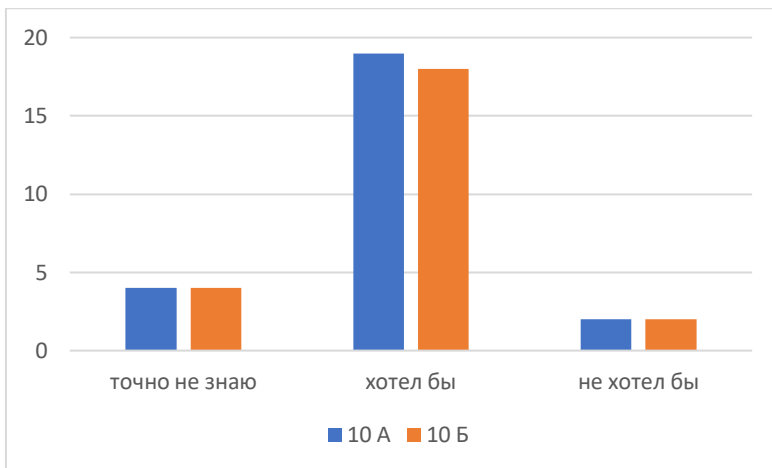


Рисунок «4» Ответы на вопрос «Ты хотел бы, чтобы учитель вел предмет «финансовая грамотность» более разнообразно?»

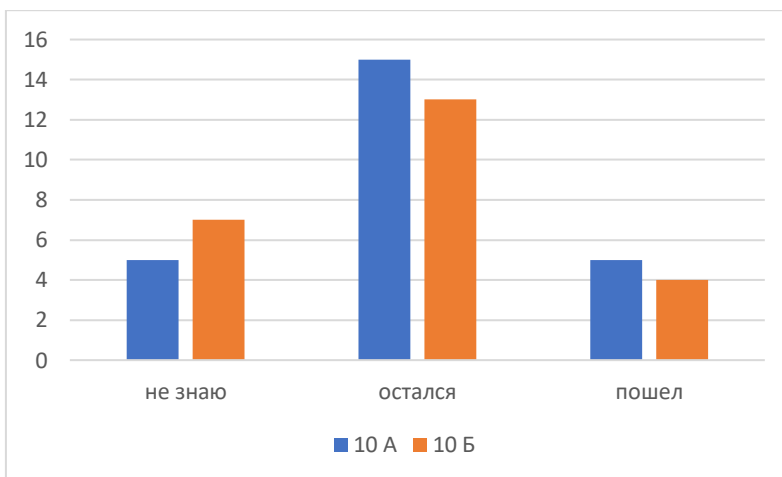


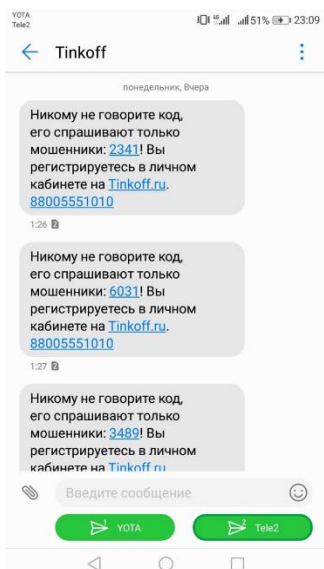
Рисунок «5» Ответы на вопрос «Если бы учитель сказал, что завтра можно не приходить, но в расписании есть предмет «финансовая грамотность», ты пришел?»

Приложение 4.

Иллюстрация карты



Имитация кода из SMS



Клише оператора банка

Вам поступил звонок от клиента, который утверждает, что звонил сотрудник службы безопасности банка. Вам необходимо помочь клиенту определить является ли мошенником, посредством следующих фраз:

«Добрый день! Вы позвонили на горячую линию банка, чтобы удостовериться, что это точно вы, нам необходимо узнать следующие данные: Ваша фамилия, имя и отчество и кодовое слово.»

«Подскажите, какую информацию у Вас спрашивает сотрудник безопасности.»

Если клиент отвечает: CVC-код, ПИН-код, срок действия карты, код из СМС уведомления, то необходимо ответить следующее:

«Данную информацию не может спрашивать сотрудник банка, Вам звонил мошенник, зафиксируйте, пожалуйста, номер телефона и передайте его в правоохранительные органы.»

Клише мошенника

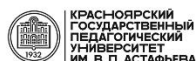
В каких банковских структурах вы обсуживаетесь, кроме Сбербанка?
Мы запрашиваем эту информацию, чтобы отправить запрос в банки-партнёры для проверки информации;

Я звоню вам из технического отдела, который занимается вопросами по факту мошенничества;

Так как вы не подтверждаете ни одного из вышеперечисленных действий, мы можем расценивать данные действия как мошеннические.

Могли бы вы сообщить нам ваши: номер телефона, а затем – код из SMS, далее нам необходимо узнать ваши CVC-код и номер карты в целях безопасности.

Слайды презентации по уроку



Как управлять деньгами с помощью банковской карты

Разработал:
студент группы GO-Б19Г-01
Медюх Данила Максимович



ВВЕДЕНИЕ В ТЕМУ

КАКОЙ ВИД БАНКОВСКИХ КАРТ, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ СЛЕДУЕТ РЕКОМЕНДОВАТЬ НИКОЛАЮ?

Николай с детства жил в Саратове, но после окончания школы поступил в московский ВУЗ на платное отделение. Родители предложили Николаю завести банковскую карту, на которую они могли бы перечислять ему деньги на жизнь в столице. Эта карта должна требовать минимальных затрат по ее обслуживанию и подходить для временного хранения средств и проведения расчетов

1

2



Актуализация знаний об использовании банковских карт в повседневной деятельности

1. Какие виды банковских карт существуют и каково их назначение?
2. Как защитить свои сведения при получении денег в банкомате
3. Как защитить свои сведения при оплате

3

СЕГОДНЯ НА УРОКЕ



- Виды банковских карт
- Какой вид банковской карты выбрать
- Правила безопасности при использовании банковских карт

4

- 1 **БАНКОВСКАЯ КАРТА**
 - 2 **ЭМИТЕНТ**
- ПОНЯТИЯ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО ИЗУЧИТЬ НА УРОКЕ**
- 4 **ОВЕРДРАФТ**
 - 3 **ПИН-КОД**
 - 5 **POS - ТЕРМИНАЛ**

БАНКОВСКАЯ КАРТА

— это платежный инструмент, позволяющий оплачивать покупки в онлайн и офлайн магазинах, снимать наличные, пополнять свой счет в банке, переводить деньги друзьям и совершать другие виды операций с деньгами.

ЭМИТЕНТ
— кредитная организация, выполняющая выпуск и введение карты в платежный оборот



ПИН-КОД

— код доступа к банковскому счету держателя карты при ее использовании



POS-ТЕРМИНАЛ

— электронное устройство, которое позволяет считывать информацию с магнитной полосы или чипа карты и передавать ее по каналам связи в платежную систему для автоматического совершения операции по карте

ОВЕРДРАФТ

— это краткосрочный заем, который позволяет быстро получить недостающую сумму без предварительного согласования с банком.



ДЕЛОВАЯ ИГРА

«ФИНАНСОВЫЕ МОШЕННИКИ»



Приложение 9.

Результаты опроса контрольной и экспериментальной групп на контрольном этапе исследования

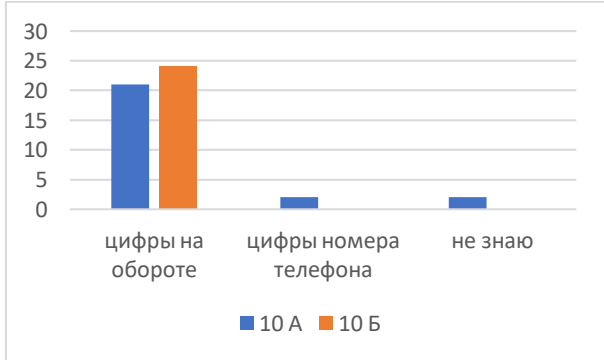


Рисунок 1. Ответы на вопрос «Знаете ли Вы, что такое CVC-код?»

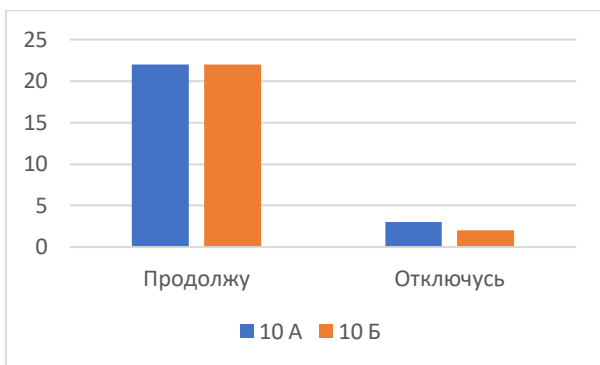


Рисунок 2. Ответы на вопрос «Если Вам позвонит человек и представится сотрудником банка, ваши действия?»

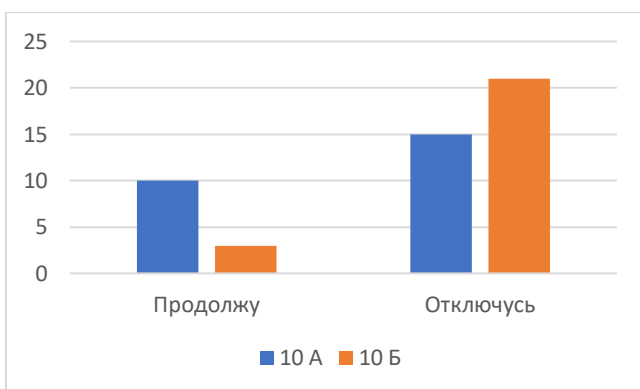


Рисунок 3. Ответы на вопрос «Если предполагаемый сотрудник банка оповестит Вас о том, что была предпринята попытка перевода большой суммы, то вы?»

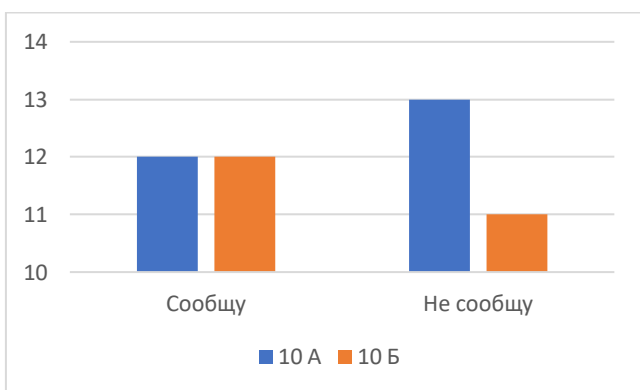


Рисунок 4. Ответы на вопрос «Если предполагаемый сотрудник банка попросит сообщить вам CVC-код и код из SMS в целях обезопасить ваш счет, Ваши действия?»

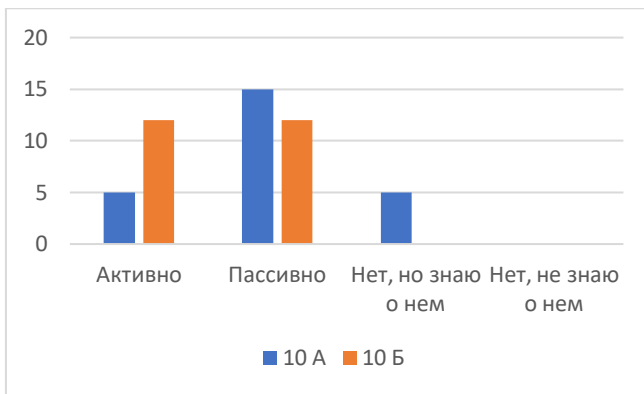


Рисунок 5. Ответы на вопрос «Пользуетесь ли Вы мобильным приложением Вашего банка?»

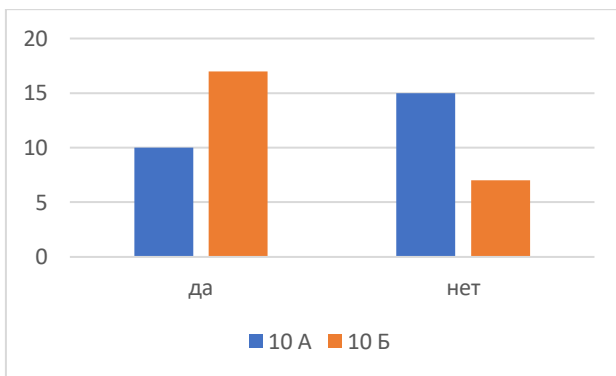


Рисунок 6. Ответы на вопрос «знаете ли вы наизусть свой ПИН-код?»

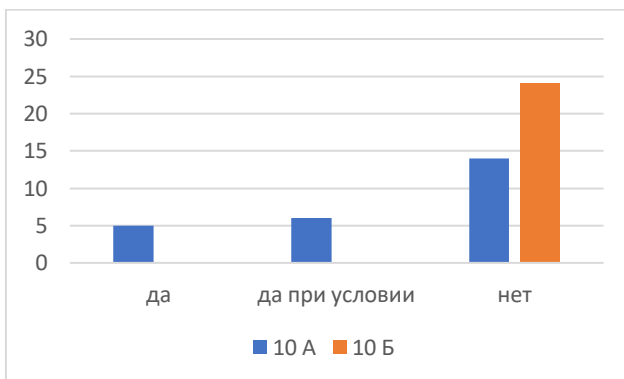


Рисунок 7. Ответы на вопрос «Если вас попросят назвать Ваш ПИН-код, вы?»

Приложение 10. Результаты анкетирования контрольной и экспериментальной групп на контрольном этапе

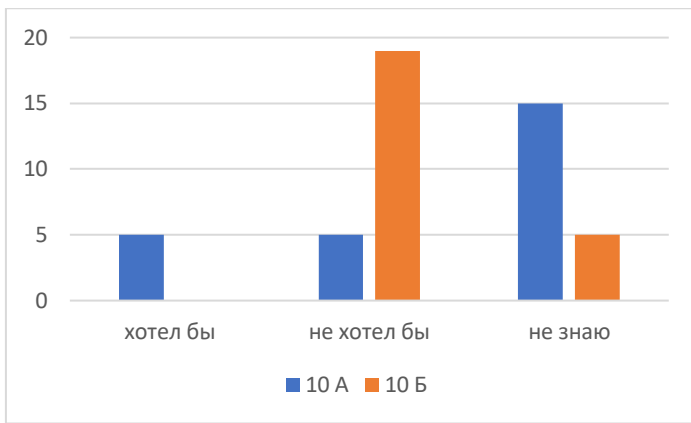


Рисунок 1. Ответы на вопрос «Ты хотел бы, чтобы убрали школьный предмет «финансовая грамотность?»»

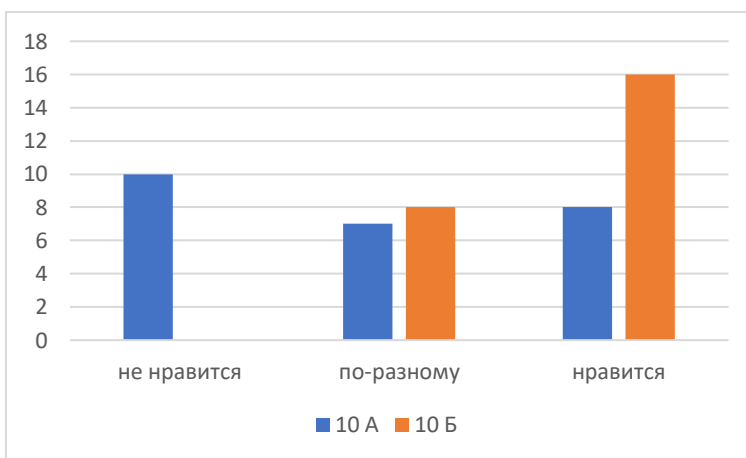


Рисунок 2. Ответы на вопрос «Тебе нравится, когда задают домашние задания экономической направленности?»

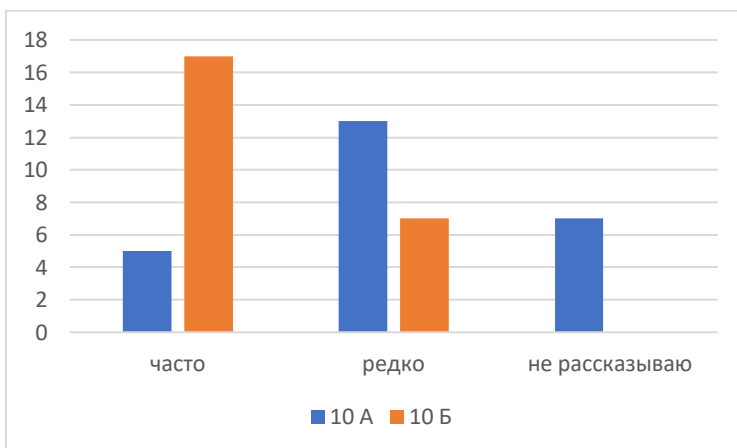


Рисунок 3. Ответы на вопрос «Часто ли ты делишься успехами в дисциплине «финансовая грамотность» в сравнение с другими?»

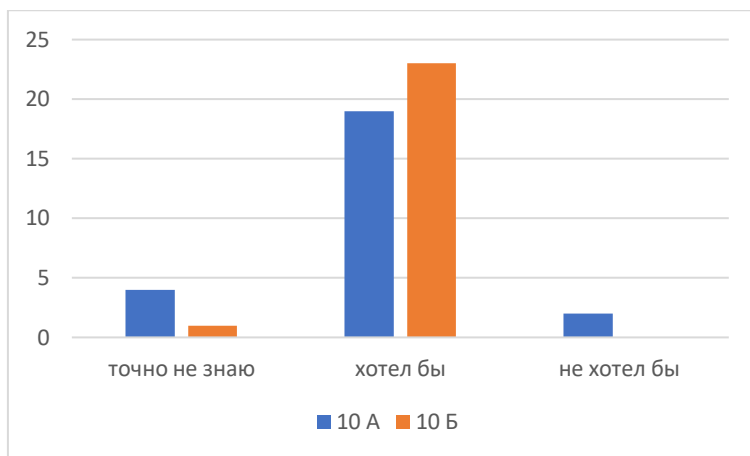


Рисунок 4. Ответы на вопрос «Ты хотел бы, чтобы учитель вел предмет «финансовая грамотность» более разнообразно?»

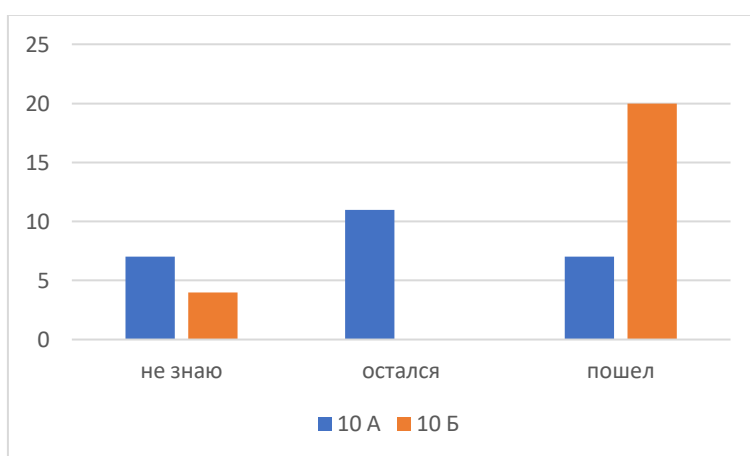


Рисунок 5. Ответы на вопрос «Если бы учитель сказал, что завтра можно не приходить, но в расписании есть предмет «финансовая грамотность», ты пришел?»