

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

Факультет: исторический

Выпускающая кафедра: философии, экономики и права

Першин Кирилл Андреевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
РАЗРАБОТКА И ПРОВЕДЕНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКЕ ОБЩЕ-
СТВОЗНАНИЯ ПО ТЕМЕ «ДЕНЕЖНО-КРЕДИТНЫЕ ОТНОШЕНИЯ В
ЭКОНОМИКЕ» ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 10 КЛАССА

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование Направлен-
ность (профиль) образовательной программы: Экономическое образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

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

(дата, подпись)

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

(дата, подпись)

Обучающийся: Першин Кирилл Андреевич

(дата, подпись)

Дата защиты _____

Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2026

Содержание

Введение.....	3
ГЛАВА 1. Теоретико-методические основы использования ролевых игр в преподавании обществознания	6
1.1. Понятие, классификации и психолого-педагогический потенциал ролевой игры как активного метода обучения	6
1.2. Особенности преподавания темы «Денежно-кредитные отношения в экономике» в школьном курсе обществознания в рамках ФГОС	9
1.3. Критерии эффективности и методические условия успешного проведения ролевых игр на уроках обществознания	12
ГЛАВА 2. Методика разработки и проведения ролевой игры «финансовый арбитраж» по теме «денежно-кредитные отношения в экономике»	22
2.1. Проектирование сценария, целей и этапов ролевой игры для обучающихся 10 класса	22
2.2. Описание ролей, дидактических материалов и технологической карты проведения игры.....	29
2.3. Анализ результатов апробации ролевой игры «Финансовый арбитраж»	37
Заключение	44
Библиографический список	50
Приложения	56

Введение

Актуальность обусловлена рядом взаимосвязанных факторов. Во-первых, требования ФГОС СОО ориентированы на формирование не только предметных знаний, но и метапредметных умений, навыков критического мышления, коммуникации и командного взаимодействия - так называемых «4К»-компетенций (критическое мышление, коммуникация, кооперация, креативность).¹ Во-вторых, с 2023 года модуль «Финансовая грамотность» включён в обязательную часть курса обществознания для 10–11 классов согласно Федеральной рабочей программе (Приказ Минпросвещения России № 371 от 18.05.2023), что существенно повысило значимость темы «Денежно-кредитные отношения в экономике» как содержательного ядра финансового образования.² В-третьих, согласно Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года (утв. Правительством РФ, 2023), приоритетной задачей является внедрение практико-ориентированных методов обучения.³ В-четвёртых, несмотря на признанный высокий образовательный потенциал ролевых игр, в преподавании экономических тем они используются недостаточно: большинство учителей обществознания продолжают опираться на лекционно-репродуктивные методы.⁴ Таким образом, разработка научно обоснованного и апробированного сценария ролевой игры по теме «Денежно-кредитные отношения в экономике» является актуальной как с теоретической, так и с практической точки зрения.

Цель исследования - разработать, методически обосновать и апробировать ролевую игру на уроке обществознания по теме «Денежно-кредитные отношения в экономике» для обучающихся 10 класса как средство формирования предметных знаний, метапредметных умений и основ финансовой грамотности.

Задачи исследования:

1. Охарактеризовать понятие, классификации и психолого-педагогический потенциал ролевой игры как активного метода обучения.

2. Выявить особенности преподавания темы «Денежно-кредитные отношения в экономике» в школьном курсе обществознания в рамках ФГОС.
3. Определить критерии эффективности и методические условия успешного проведения ролевых игр на уроках обществознания.
4. Спроектировать сценарий, цели и этапы ролевой игры «Финансовый арбитраж» для обучающихся 10 класса.
5. Разработать роли, дидактические материалы, систему оценивания и технологическую карту проведения игры.
6. Апробировать ролевую игру в реальном учебном процессе и проанализировать её результативность по критериям предметных, метапредметных и личностных результатов.

Научное противоречие - между признанной в педагогической теории высокой эффективностью активных методов обучения (в частности, ролевых игр) для развития универсальных учебных действий и их относительно слабым использованием в практической деятельности учителей обществознания при изучении экономических тем, требующих от учащихся освоения моделей социального поведения.⁵

Объект исследования: Процесс обучения обществознанию в старшей школе с применением активных методов (ролевых игр) при изучении темы «Денежно-кредитные отношения в экономике»

Предмет исследования: Методика разработки и проведения ролевой игры по теме «Денежно-кредитные отношения в экономике» на уроках обществознания в 10 классах.

Теоретическую основу исследования составят: Психолого-педагогические теории игровой деятельности(Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин, А.Н.Леонтьев).⁶ Теории активного и контекстного обучения(А.А.Вербицкий).⁷ Методика преподавания обществознания (Л.Н.Боголюбов, Т.В.Болотина, Е.А.Певцова).⁸ Современные подходы к формированию финансовой грамотности школьников(рабочие программы, рекомендации Минпросвещения и ЦБ РФ).⁹

Исследования по использованию деловых и ролевых игр в экономическом образовании.

Методы исследования: теоретические - анализ и синтез психолого-педагогической, методической и нормативной литературы, сравнение и обобщение педагогического опыта; эмпирические - педагогическое проектирование, педагогическое наблюдение, тестирование, анкетирование, экспертная оценка, анализ продуктов учебной деятельности учащихся (отчётных бланков, рефлексивных эссе); статистические - количественный и качественный анализ результатов входного и выходного тестирования, корреляционный анализ.¹⁰

Примечания:

¹ Российская Федерация. Министерство просвещения. О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413: приказ Минпросвещения России от 12.08.2022 № 732. – URL: <https://sudact.ru/law/>

² Российская Федерация. Министерство просвещения. Об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования: приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 № 371 (ред. от 09.10.2024 – URL: <https://sudact.ru/law/prikaz-minprosveshcheniia-rossii-ot-18052023-p-371/>)

³ Российская Федерация. Правительство. Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года: распоряжение Правительства РФ от 24.10.2023 № 2954-р – URL: <http://government.ru/docs/all/149634/>

⁴ Карпенко, М.П. Метапредметный подход в обучении обществознанию: теория и практика // М: Академия. 2024. – С. 180.

⁵ Кашанина, Т.В. Экономика и право: 10–11 классы: профильный уровень обучения. // М: Дрофа. 2019. – С. 288.

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

⁷ Вербицкий, А. А. Игровые формы контекстного обучения // М: Знание, 1983. – С. 96.

⁸ Боголюбов, Л. Н. Общая методика преподавания обществознания в школе // М: Дрофа, 2008. – С. 400.

⁹ Российская Федерация. Правительство. Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года: распоряжение Правительства РФ от 24.10.2023 № 2954-р URL: <http://government.ru/docs/all/149634/>

¹⁰ Аникина, Е. А. Экономика: учебник для 10–11 классов: углублённый уровень. // М: Просвещение. 2022. – С. 352.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРЕПОДАВАНИИ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

1.1. Понятие, классификации и психолого-педагогический потенциал ролевой игры как активного метода обучения

Современная педагогика характеризуется поиском методов, способных преодолеть разрыв между теоретическими знаниями и практическими навыками учащихся, а также повысить их внутреннюю мотивацию к обучению. В этом контексте особую значимость приобретают активные методы обучения, среди которых видное место занимает ролевая игра. Обращение к игровым форматам не является данью моде, а представляет собой возвращение к природосообразным способам освоения действительности, где игра выступает не просто развлечением, но и важнейшим инструментом познания мира, социальных отношений и самого себя.

В педагогической науке ролевая игра определяется как интерактивный метод обучения, характеризующийся моделированием ситуаций, приближенных к реальности, в которых участники исполняют определенные социальные или профессиональные роли для решения поставленных учебных задач. Ключевым отличием ролевой игры от других игровых методов является наличие конфликта или проблемы, требующей коллективного обсуждения и принятия решения, а также возможность для участников проявить свои личностные качества в рамках заданного сценария.

Анализ научной литературы позволяет выделить несколько основополагающих характеристик ролевой игры:¹ Наличие моделируемой ситуации, которая отражает существенные черты реальной действительности (экономические, социальные, политические процессы). Распределение ролей между участниками, каждая из которых наделяется определенным статусом, интересами, ресурсами и правилами поведения. Взаимодействие участников в про-

цессе игры, которое может принимать формы дискуссии, переговоров, конфликта или сотрудничества. Наличие общих целей игрового коллектива при столкновении различных интересов участников, что создает основу для принятия согласованных решений. Многовариативность решений, отсутствие единственного, заранее predetermined результата, что стимулирует творческое мышление.

Важно разграничить понятия «образовательная ролевая игра» и «ролевая игра как жанр развлечения» (RPG). Как отмечается в современных исследованиях, образовательная ролевая игра требует не только наличия сценария и ролей, но и обязательного участия педагога, который направляет процесс, удерживая его в рамках учебных целей, и проводит последующую рефлекссию. В то время как в развлекательных RPG основной целью является само повествование и развитие персонажа, в образовательной игре главным продуктом становится новое знание или отработанный навык. Однако, как подчеркивают исследователи, дидактический потенциал RPG огромен, поскольку они естественным образом развивают навыки решения проблем, коллаборации и критического мышления.

Также важно понимать различие ролевой игры от деловой игры. Основное различие между этими методами заключается в том, на чем они фокусируются: ролевая игра учит общению и поведению в конкретной социальной ситуации, а деловая - принятию профессиональных и управленческих решений в рамках имитационной модели.

Многообразие форм ролевых игр обуславливает необходимость их классификации.² В педагогической практике и теории можно выделить следующие основания для типологизации: По степени сложности и продолжительности: Игровые эпизоды (мини-игры): Занимают небольшую часть урока (10–15 минут) и направлены на отработку конкретного понятия или ситуации. Игровые занятия (средней продолжительности): Могут охватывать один или спаренный урок, включая развернутый сценарий и несколько этапов. Длительные (сквоз-

ные) игры: Проектируются на значительный отрезок времени (неделя, четверть, полугодие), где игровые действия вплетены в ткань учебного процесса (например, игра «Выборы» или «Экономическое развитие корпорации»).

По характеру моделируемых ситуаций: Имитационные игры: Направлены на воспроизведение деятельности какой-либо организации, предприятия или социального института (например, игра в «Банк», «Фондовая биржа»). Ситуационно-ролевые игры: Моделируют конкретную жизненную ситуацию и требуют от участников выбора линии поведения в соответствии со своей ролью (например, «Трудоустройство на работу», «Покупка товара в кредит»). Проблемно-ориентированные (дебаты): В центре игры лежит острая дискуссионная проблема, которую участники решают с позиций своих ролей (например, парламентские слушания о налогах).

По степени открытости сценария: Жестко регламентированные игры: Действия игроков строго ограничены правилами и ролевыми предписаниями. Свободные (импровизационные) игры: Задается лишь общий сюжет и роли, а содержание взаимодействия участники определяют самостоятельно, что требует высокой степени подготовленности и креативности.

В контексте преподавания обществознания и финансовой грамотности наиболее эффективными представляются имитационные и проблемно-ориентированные игры, позволяющие моделировать работу экономических институтов и проживать ситуации финансового выбора.

Психолого-педагогический потенциал ролевой игры исключительно высок и реализуется на нескольких уровнях: когнитивном (познавательном), аффективном (эмоциональном) и поведенческом (деятельностном). Игра позволяет перевести абстрактные теоретические знания (например, «инфляция», «ликвидность», «диверсификация рисков») на язык практических действий. Учащийся не просто запоминает дефиницию, а понимает механизм явления, сталкиваясь с его последствиями в игровой ситуации. Создание метафорических игровых миров способствует усвоению сложных концептов через доступ-

ные образы и нарративы. Игра является мощным источником внутренней мотивации. В отличие от традиционного урока с его внешней стимуляцией (оценки), игра мотивирует самим процессом - азартом, соревнованием, возможностью проявить себя, любопытством. Психологи связывают это с потребностью мозга в немедленной положительной обратной связи, которую игра способна предоставлять с высокой частотой. Игровые элементы фантазии и возможность «переключиться» от рутины ещё больше усиливают вовлечённость. Ролевая игра ставит участника перед необходимостью анализировать позиции других игроков, искать компромиссы, прогнозировать последствия своих действий, аргументировать собственную точку зрения. Это способствует развитию навыков коммуникации, коллаборации, критического мышления и креативности - так называемых «4К», востребованных в XXI веке. Игра является безопасным пространством для «примерки» различных социальных ролей. Принимая на себя роль, учащийся может экспериментировать с моделями поведения, которые в реальной жизни ему недоступны или страшны. Это способствует формированию эмпатии, пониманию мотивов поведения других людей и социальных групп. Кроме того, игра создает условия для переживания успеха, что повышает самооценку и снижает тревожность.

1.2. Особенности преподавания темы «Денежно-кредитные отношения в экономике» в школьном курсе обществознания в рамках ФГОС

Преподавание экономических тем, в частности темы «Деньги», в современной российской школе претерпело значительные изменения, обусловленные внедрением Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) и интеграцией финансовой грамотности в обязательную программу.³

Нормативно-правовой контекст. С 2022/2023 учебного года элементы финансовой грамотности стали обязательными для 1-9 классов, а с 2023 года модуль «Финансовая грамотность» был включен в предмет «Обществознание» для 10-11 классов на федеральном уровне.⁴ Это решение было подготовлено

Министерством просвещения РФ совместно с Банком России и Министерством финансов. Таким образом, тема «Денежно-кредитные отношения» перестала быть факультативной и вошла в перечень обязательных результатов обучения.

Требования ФГОС к результатам обучения. ФГОС ориентирует не на простую трансляцию знаний, а на формирование у учащихся метапредметных и личностных результатов. Изучение темы «Денежно-кредитные отношения» в этом ключе предполагает:

Предметные результаты: знание функций денег (мера стоимости, средство обращения, средство сбережения), истории их возникновения, структуры денежной массы, роли Центрального банка, причин и последствий инфляции, видов финансовых институтов (банки, страховые компании), различать функции денег, приводить примеры их проявления в конкретных экономических ситуациях, объяснять причины возникновения инфляции и её негативные последствия для экономических агентов, использовать полученные знания о функциях денег для анализа реальных экономических ситуаций и т.д.⁵

Метапредметные результаты: умение анализировать реальные финансовые ситуации (например, сравнение условий кредита в разных банках), работать с финансовой информацией, планировать личный бюджет, оценивать риски, самостоятельно осуществлять поиск, анализ и интерпретацию финансовой информации, представленной на сайтах Банка России, коммерческих банков, в статистических сборниках и СМИ (например, анализ динамики ключевой ставки или инфляции) и т.д.⁶

Личностные результаты: формирование ответственного отношения к личным финансам, понимание социальной роли денег, развитие финансовой дисциплины и навыков противодействия финансовому мошенничеству, принятие идей рационального экономического поведения, основанного на взвешенном анализе рисков, выгод и альтернативных издержек (экономический

образ мышления), понимание этических аспектов долговых отношений, добросовестного исполнения кредитных обязательств и недопустимости чрезмерного за кредитования и долговой зависимости и т.д.

Содержательные аспекты темы «Денежно-кредитные отношения».

В курсе обществознания старшей школы тема «Денежно-кредитные отношения» раскрывается через систему взаимосвязанных блоков:⁷

Деньги: сущность, функции и виды. Эволюция денег или же путь от натурального обмена к современным деньгам, включая их исторические формы (товарные, металлические, бумажные) и современные виды (электронные деньги, криптовалюты), причём первые появляются задолго до появления бумажных эквивалентов. Пять ключевых функций: мера стоимости, средство обращения, средство платежа, средство накопления, мировые деньги.

Банковская система. Первый уровень - Центральный банк (ЦБ): главный регулятор страны. Его ключевые функции - это эмиссия национальной валюты, выдача лицензий и контроль за деятельностью коммерческих банков, а также реализация денежно-кредитной политики. Банк России также устанавливает правила проведения банковских операций и следит за соблюдением законов. Второй уровень - коммерческие банки: непосредственные участники финансового рынка. Их основная задача - зарабатывать прибыль.

Кредитование и финансовые инструменты. Сущность и принципы кредита: объясняется, что кредит - это неотъемлемый элемент современной экономики, и раскрываются его принципы: срочность, возвратность, платность, обеспеченность и целевой характер. Финансовые институты и инструменты: изучаются не только банки, но и другие участники финансового рынка - инвестиционные фонды, страховые компании, пенсионные фонды, а также такие инструменты, как ценные бумаги (акции, облигации).

Методические вызовы и возможности для применения ролевых игр. Традиционное преподавание этих тем часто сталкивается с проблемой абстрактности и оторванности от жизни.⁸ Учащимся трудно «прочувствовать» инфляцию или осознать риски кредитования на вербальном уровне. Именно

здесь ролевая игра становится незаменимым инструментом, позволяющим: Смоделировать макроэкономические процессы (например, игра «Рынок и ценообразование», где участники сами устанавливают цены и сталкиваются с дефицитом/избытком). Проиграть ситуации взаимодействия с финансовыми институтами (например, «Визит в банк за кредитом», «Выбор страховой компании»). Создать условия для принятия ответственных финансовых решений (игра «Бюджет семьи», «Стартап») и анализа их последствий.

Интеграция требований ФГОС к формированию функциональной грамотности и активной гражданской позиции с высоким психолого-педагогическим потенциалом ролевых игр создает прочную теоретическую базу для разработки и внедрения игровых методик. Ролевая игра в данном контексте выступает не как развлечение, а как деятельностная модель реальности, позволяющая учащемуся не просто узнать о деньгах и кредитах, но и научиться эффективно и безопасно взаимодействовать с миром финансов.

1.3. Критерии эффективности и методические условия успешного проведения ролевых игр на уроках обществознания

Несмотря на признание высокого образовательного потенциала ролевых игр, вопрос об объективной оценке их эффективности остается одним из наиболее дискуссионных в педагогической теории и практике. Как справедливо отмечают исследователи, эффективность обучения в ролевой игре не может быть сведена исключительно к традиционным показателям успеваемости, поскольку игровой формат оказывает комплексное воздействие на личность учащегося, затрагивая когнитивную, мотивационную и социально-коммуникативную сферы. Это обуславливает необходимость разработки многокомпонентной системы критериев, позволяющей зафиксировать качественные изменения в развитии учащихся, происходящие под влиянием игровых методов.⁹

В современной педагогической науке сложилось понимание того, что эффективность ролевой игры следует рассматривать как интегративную характеристику, включающую: результативность (достижение поставленных дидактических целей); процессуальность (качество организации игрового взаимодействия); субъектную удовлетворенность (эмоциональное принятие участниками игрового формата).

На основе анализа психолого-педагогической литературы можно выделить следующие группы критериев эффективности ролевых игр в образовательном процессе.

Когнитивные критерии (предметные результаты)

Данная группа критериев отражает степень усвоения учащимися предметного содержания, заложенного в сценарий игры. Ключевым показателем выступает не просто запоминание информации, а осознание системы действий, необходимых для решения определенного класса задач. В классическом исследовании Е.П. Коровяковской и О.Н. Юдиной экспериментально доказано, что в условиях ролевой игры целью учащегося становится познание системы мыслительных действий, приводящей к правильному результату, тогда как при традиционном обучении основной акцент делается на получении правильного результата любой ценой.¹⁰

Применительно к урокам обществознания и теме «Денежно-кредитные отношения» когнитивными критериями выступают: точность воспроизведения экономических понятий и категорий в игровом контексте; адекватность применения финансовых инструментов в моделируемых ситуациях; способность анализировать последствия принимаемых финансовых решений; глубина понимания причинно-следственных связей между экономическими явлениями.

Мотивационные критерии

Вторым важнейшим фактором эффективности выступает «взрыв мотивации» - резкое повышение у учащихся интереса к предмету и учебной дея-

тельности в целом. Психологический механизм мотивации в ролевой игре раскрыт в работах А.Н. Леонтьева и Д.Б. Эльконина: у играющего создается мотив успешно исполнить взятую на себя роль, что в первую очередь означает успешно воспроизвести деятельность, к которой эта роль обязывает.¹¹ Все, что может помочь успешно исполнить роль (знания, умения, навыки), приобретает для учащегося особый личностный смысл.

Эмпирические исследования подтверждают, что игровые технологии обеспечивают статистически значимый рост показателей осмысленного речевого участия (с 34% до 78%) и повышение уровня инициативного сотрудничества (с 24% до 71%).¹² Данные опросов также свидетельствуют о высоком запросе учащихся на применение игровых форматов: 97,3% респондентов хотели бы чаще обучаться в игровом формате.¹³

К мотивационным критериям эффективности относятся: уровень познавательной активности учащихся в ходе игры; степень эмоциональной вовлеченности в игровой процесс; наличие устойчивого интереса к предмету после завершения игры; готовность к самостоятельному поиску информации для успешного выполнения роли.

Социально-коммуникативные критерии

Ролевая игра представляет собой уникальное средство социализации старшеклассников, позволяющее в безопасной форме «примерять» различные социальные роли и осваивать модели поведения, востребованные в реальной жизни. В процессе игры формируются и развиваются так называемые «мягкие навыки» (soft skills), включая коммуникативные способности, навыки командной работы, лидерские качества, умение аргументировать свою позицию и находить компромиссы.

Исследователи подчеркивают, что применение ролевых игр на уроке способствует не только образованию, но и воспитанию, а также обучению коммуникации. Учащийся, отстраняясь от своей личности и принимая игровую роль, чувствует меньшую скованность в действиях, что создает благоприятные условия для развития речевых и коммуникативных навыков.

Показателями эффективности по данной группе выступают: качество взаимодействия участников в процессе решения игровых задач; способность к эмпатии и пониманию позиции других игроков; конструктивность разрешения возникающих конфликтов; готовность к кооперации и взаимопомощи.

Критерии развивающего эффекта

Данная группа критериев отражает влияние ролевой игры на развитие высших психических функций и личностных качеств учащихся. К ним относятся: развитие критического мышления и способности к анализу альтернативных стратегий поведения; формирование рефлексивных способностей (умение анализировать собственные действия и их последствия); развитие творческого мышления и способности находить нестандартные решения в проблемных ситуациях; формирование ценностных ориентаций и ответственного отношения к принимаемым решениям.¹⁴

Эффективность ролевой игры в значительной степени зависит от соблюдения определенных методических условий, обеспечивающих реализацию ее образовательного потенциала. На основе анализа научной литературы и педагогической практики можно выделить следующие группы условий.

Организационно-подготовительные условия

Соответствие игры возрасту и опыту учащихся. Ролевая игра должна учитывать возрастные особенности и уровень подготовки школьников. Для старшеклассников наиболее продуктивными являются игры, моделирующие сложные социальные и экономические ситуации, требующие анализа, прогнозирования и принятия ответственных решений. Важно, чтобы учащиеся одной группы хорошо знали друг друга, а в коллективе царил обстановка сотрудничества и доверия.

Четкое определение целей и задач игры. До начала игры необходимо ясно сформулировать как дидактические цели (что должны усвоить учащиеся), так и игровые задачи (что нужно сделать для победы или успешного выполнения роли). Согласно исследованиям, рассогласование этих целей снижает эффективность игрового обучения.

Разработка качественного сценарно-методического обеспечения. Сценарий должен содержать: описание исходной ситуации (желательно включающей конфликт или проблему, имеющую связь с реальной жизнью); распределение ролей с четким описанием их интересов, ресурсов и ограничений; правила игры; критерии оценки результатов. Важно, чтобы сценарий оставлял пространство для импровизации и не предписывал жестко каждое действие игроков.

Подготовка дидактических материалов. Для успешного проведения игры необходимы информационные карточки, бланки для фиксации решений, визуальные материалы, а при необходимости - реквизит, создающий атмосферу погружения в ситуацию.

Условия организации игрового взаимодействия

Создание безопасной психологической атмосферы. Важнейшим условием является обеспечение психологической безопасности участников, отсутствие страха ошибки или осуждения. Игровая ситуация должна восприниматься как защищенное пространство для экспериментов с различными моделями поведения. Учащиеся должны иметь право на ошибку без негативных последствий для оценки.

Четкое соблюдение правил игры. Правила должны быть сформулированы заранее, обсуждены и приняты всеми участниками. Они остаются обязательными на протяжении всей игры, что обеспечивает отсутствие принуждения и творческий характер действия. К числу обязательных правил относятся: уважительное отношение к другим игрокам, право на высказывание, корректное ведение дискуссии.

Оптимальное распределение ролей. При распределении ролей необходимо учитывать индивидуальные особенности учащихся, их интересы и зоны ближайшего развития. Целесообразно, чтобы каждый участник получил роль, позволяющую проявить свои сильные стороны и одновременно освоить новый для себя тип деятельности. Важно также предусмотреть возможность смены ролей при повторном проведении игры.

Обеспечение активной позиции всех участников. В игре не должно быть пассивных наблюдателей. Даже если часть учащихся формально выступает в роли «зрителей» или экспертов, они должны быть включены в игровое взаимодействие через задания по анализу, оценке, фиксации ключевых моментов.

Условия педагогического руководства игрой

Особая позиция учителя - фасилитатора и модератора. В ролевой игре учитель меняет свою традиционную позицию транслятора знаний на позицию организатора игрового взаимодействия. Его задача - не управлять каждым шагом игроков, а создавать условия для их самостоятельной активности, направляя процесс в случае необходимости и удерживая его в рамках учебных целей. Учитель должен обладать навыками модерации, уметь задавать наводящие вопросы, не давая готовых ответов.

Дифференцированный подход к управлению игрой. Степень вмешательства учителя зависит от этапа игры и уровня подготовленности учащихся. На начальных этапах требуется более активное руководство, введение в игровую ситуацию, помощь в освоении ролей. По мере развития игры степень вмешательства снижается, предоставляя участникам пространство для самостоятельного творчества.

Обеспечение метакоммуникации. На протяжении всей игры важно поддерживать метакоммуникацию - обсуждение не только содержания игры, но и самого процесса взаимодействия, возникающих трудностей, эмоциональных состояний. Это создает основу для последующей рефлексии.

Условия завершающего этапа (рефлексии)

Обязательность итогового обсуждения. Рефлексия является не дополнительным, а обязательным компонентом ролевой игры, без которого игра превращается в развлечение, теряя образовательный смысл. В ходе обсуждения участники должны проанализировать: достигнуты ли поставленные цели; какие стратегии оказались успешными, а какие – нет; что нового они узнали о себе и о других; как игровой опыт может быть применен в реальной жизни.

Сочетание разных форм рефлексии. Целесообразно использовать как групповое обсуждение, так и индивидуальные формы (письменные самоотчеты, анкетирование). Важно, чтобы каждый участник имел возможность высказаться и быть услышанным.

Акцент на позитивном опыте. При анализе игры важно акцентировать внимание на успешных действиях, конструктивных решениях, проявлениях сотрудничества и взаимопомощи. Критические замечания должны формулироваться в конструктивном ключе, с предложением альтернативных способов действия.

Условия, связанные со спецификой предмета обществознания

Актуальность и жизненность моделируемых ситуаций. Для уроков обществознания особенно важно, чтобы игровые ситуации были приближены к реальной жизни, отражали актуальные социальные и экономические проблемы, с которыми учащиеся могут столкнуться в действительности. При изучении темы «Денежно-кредитные отношения» это могут быть ситуации выбора кредита, планирования семейного бюджета, защиты от финансового мошенничества, инвестирования.

Соблюдение баланса между упрощением и научной достоверностью. Моделируя экономические процессы, необходимо находить баланс между доступностью для понимания и сохранением существенных характеристик реальных явлений. Чрезмерное упрощение может сформировать искаженные представления, а излишняя сложность - снизить мотивацию и понимание.

Учет нормативно-правовой базы. При моделировании финансовых ситуаций необходимо опираться на действующее законодательство, реальные финансовые продукты и условия их предоставления. Это повышает практическую значимость игрового опыта.

Анализ педагогической практики позволяет выделить ряд типичных проблем, с которыми сталкиваются учителя при использовании ролевых игр, и определить пути их преодоления.

Недостаточная включенность учащихся. Некоторые учащиеся могут проявлять пассивность, стесняться или не понимать, что от них требуется. Пути преодоления: тщательная подготовка, разъяснение целей и правил, создание безопасной атмосферы, распределение ролей с учетом индивидуальных особенностей, использование парной работы на начальных этапах.

Доминирование отдельных участников. Активные учащиеся могут «перетягивать» игру на себя, подавляя инициативу других. Пути преодоления: четкое распределение ролей с ограничением времени выступления, специальные роли для «наблюдателей», вмешательство учителя для активизации всех участников.

Уход от учебных целей в чистую игру. Учащиеся могут увлекаться игровым процессом, забывая о содержательной стороне. Пути преодоления: четкая постановка учебных задач до игры, включение в игру заданий, требующих применения предметных знаний, акцент на рефлексии.

Конфликты между участниками. В процессе игры могут возникать конфликты, связанные как с ролевым взаимодействием, так и с личными отношениями. Пути преодоления: предварительное обсуждение правил взаимодействия, четкое разделение игровых и реальных отношений, вмешательство учителя в случае эскалации конфликта, обсуждение конфликтных ситуаций на этапе рефлексии.

Высокие временные затраты. Подготовка и проведение ролевой игры требуют значительно больше времени, чем традиционный урок. Пути преодоления: использование готовых сценариев, интеграция игры в систему уроков, привлечение учащихся к подготовке материалов, проведение игр в рамках внеурочной деятельности.

Применительно к преподаванию темы «Денежно-кредитные отношения» в 10 классе критерии эффективности и методические условия приобретают специфическое содержание.

Когнитивные критерии конкретизируются через способность учащихся: различать функции денег и использовать их в игровых ситуациях; анализировать условия финансовых продуктов (кредитов, вкладов) и принимать обоснованные решения; прогнозировать последствия инфляции для семейного бюджета; распознавать признаки финансовых пирамид и мошеннических схем.

Мотивационные критерии проявляются в: интересе к вопросам личного финансового планирования; желании применять полученные знания в реальной жизни; готовности делиться финансовыми знаниями с окружающими.

Социально-коммуникативные критерии включают: способность договариваться о совместных финансовых решениях; умение аргументированно отстаивать свою финансовую позицию; готовность нести ответственность за принятые финансовые решения.

Методические условия требуют: использования реальных примеров из финансовой практики (банковские предложения, ситуации мошенничества, примеры инвестиций); привлечения (по возможности) специалистов финансовой сферы; опоры на актуальную нормативную базу (законы о защите прав потребителей, о банках и банковской деятельности).

Примечания:

¹ Князева, О.Л. Ролевая игра как метод активного обучения. // М: Педагогика. 1990. – С.128.

² Пучков, П.А. Игровые методы обучения истории и обществознанию: методическое пособие для учителя. // М: Школьная пресса. 2021. – С. 96.

³ Российская Федерация. Министерство просвещения. Об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования: приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 № 371 (ред. от 09.10.2024). – URL: <https://sudact.ru/law/prikaz-minprosveshcheniia-rossii-ot-18052023-p-371/>

⁴ Онлайн-уроки по финансовой грамотности для школьников. // Банк России. – URL: https://www.cbr.ru/about_br/activity/20092024_13122024/

⁵ Котова, О.А. Обществознание: учебник для 10 класса: углублённый уровень. // М: Просвещение. 2023. – С. 336.

⁶ Исследование уровня финансовой грамотности. Пятый этап. // Банк России. 2024. – URL: https://cbr.ru/analytics/szpp/fin_literacy/research/fin_ed_5/

⁷ Королёва, Г.Э. Экономика. 10–11 классы: методическое пособие для учителя. // М: Вентана-Граф. 2019. – С.112.

⁸ Барина, И. Интерактивные методы обучения обществознанию: ролевые игры, дискуссии, групповые проекты и кейс-методы. // М: ЛитРес. 2020. – С. 210.

⁹ Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Избранные психологические произведения: в 2 т. М: Педагогика. 1983. Т. 1. - С. 38.

¹⁰ Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Избранные психологические произведения: в 2 т. М: Педагогика. 1983. Т. 1. - С. 303–323.

¹¹ Боголюбов, Л.Н. Методика преподавания обществознания в школе: учебник для педагогических вузов по специальности «История». // М: ВЛАДОС. 2002. – С. 304 с.

¹² Михайлова, Н.С. Игровые технологии в образовании: современные подходы и исследования. // Педагогика. 2023. № 8. С. 45–54.

¹³ Ромашкина, Е.С. Ролевые игры как средство формирования финансовой грамотности старшеклассников. // Педагогика и психология образования. 2024. № 2. С. 58–67.

ГЛАВА 2. МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ И ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ФИНАНСОВЫЙ АРБИТРАЖ» ПО ТЕМЕ «ДЕНЕЖНО-КРЕДИТНЫЕ ОТНОШЕНИЯ В ЭКОНОМИКЕ»

2.1. Проектирование сценария, целей и этапов ролевой игры для обучающихся 10 класса

Разработка сложной ролевой игры, моделирующей денежно-кредитные отношения и банковскую систему, требует системного подхода, опирающегося на теоретические положения, изложенные в первой главе. Игра «Финансовый арбитраж» создавалась как целостная педагогическая конструкция, способная одновременно решать задачи предметного обучения, развития метапредметных умений и формирования финансовой грамотности старшеклассников.¹ Название игры требует пояснения. В финансовой науке понятие «арбитраж» означает извлечение дохода путём использования разницы в ценах, ставках или условиях на различных сегментах рынка.² В контексте данной ролевой игры термин «арбитраж» используется в расширительном смысле - как поиск участниками оптимальных финансовых решений в условиях различных рыночных условий (ставок банков, инвестиционных рисков, условий кредитования). Таким образом, каждый агент - будь то домохозяйство, фирма или банк - осуществляет своего рода «арбитраж», сравнивая альтернативы и выбирая наилучшую из доступных.³ Именно это поведение лежит в основе рационального экономического мышления, формирование которого и является одной из ключевых целей игры. Следует, однако, признать, что данный термин в школьной аудитории требует специального разъяснения, которое ведущий даёт во время вводного инструктажа.

Опираясь на типологию, рассмотренную в параграфе 1.1, игру «Финансовый арбитраж» следует отнести к имитационным ролевым играм средней и высокой сложности (игровое занятие на 1-2 урока) с элементами проблемной ориентации. Выбор именно имитационного типа обусловлен тем, что именно

он наилучшим образом позволяет воспроизвести структуру и механизмы функционирования реального экономического института - денежно-кредитной системы - в учебном пространстве. Игра «Финансовый арбитраж» представляет собой имитационную модель денежно-кредитной системы рыночной экономики. Основная идея заключается в воспроизведении взаимодействия между центральным банком, коммерческими банками, домохозяйствами и реальными секторами экономики (производственными фирмами) в условиях конкуренции и регулирования, а также макроэкономических событий. Участники не просто исполняют предписанные роли, но и принимают самостоятельные финансовые решения, влияющие на макроэкономические показатели игрового мира. Игра позволяет «прожить» механизм кредитной мультипликации, увидеть роль ключевой ставки и ощутить последствия банковского кризиса.

Моделируемая реальность - упрощённая, но внутренне непротиворечивая экономическая система, в которой: существуют деньги (игровая валюта - «арбитражные рубли», AP); действует двухуровневая банковская система (Центральный банк + коммерческие банки); присутствуют экономические агенты - домохозяйства (потребители и сберегатели) и фирмы (инвесторы и заёмщики); работает механизм кредитно - депозитной мультипликации; возможны инфляционные и дефляционные шоки, управляемые ведущим (учителем).

Важно соотнести игру с учебным планом. Согласно Федеральной рабочей программе по обществознанию для углублённого уровня 10 класса (2023)⁴, раздел, охватывающий финансовые институты, банковскую систему и денежно-кредитную политику, рассчитан примерно на 8–10 учебных часов из 136 часов курса в 10 классе. При базовом уровне изучения объём меньше – 4–6 часов. Таким образом, ролевая игра органично вписывается в учебное время как практическое занятие по итогам изучения теоретических основ темы. Игра рассчитана на совмещённый урок (90 минут) или может быть расширена до двух-трёх уроков (180-270 минут) при углублённом анализе и проведении

большого числа раундов. Для базового уровня оптимален формат одного спаренного урока (90 минут). Число участников - 15-30 человек (полный состав класса). При 15-20 участниках формируется 6-7 игровых групп; при 21-30 участниках - 8-9 групп с увеличением числа команд коммерческих банков, фирм и домохозяйств. Каждая группа представляет один из экономических субъектов.

Дидактические цели (предметные результаты): Углубление понимания сущности и функций денег (мера стоимости, средство обращения, средство сбережения). Освоение механизма создания денег коммерческими банками (кредитная мультипликация). Понимание роли Центрального банка в регулировании денежной массы через ключевую ставку, норму обязательных резервов и операции на открытом рынке. Формирование умения анализировать взаимосвязь между ставкой процента, инвестициями, сбережениями и инфляцией. Развитие навыков принятия финансовых решений в условиях неопределённости и ограниченных ресурсов.

Метапредметные цели (развитие УУД): Регулятивные: планировать свои действия в соответствии с игровой ролью, прогнозировать последствия решений, корректировать стратегию. Познавательные: работать с финансовой информацией, строить модели, проводить расчёты, выявлять причинно-следственные связи. Коммуникативные: вести переговоры, аргументировать позицию, договариваться о совместных действиях, разрешать конфликты.

Воспитательные и личностные цели: Формирование ответственного отношения к личным и общественным финансам. Развитие экономического мышления и понимания социальной ответственности банковской системы. Воспитание уважения к законным способам получения дохода и нетерпимости к финансовым мошенничествам. Стимулирование познавательного интереса к экономической сфере общества.

При разработке «Финансового арбитража» соблюдались следующие принципы:⁵ Принцип баланса сложности и доступности. Игровые механизмы достаточно сложны, чтобы моделировать реальные процессы, но интуитивно

понятны старшеклассникам благодаря опорным схемам и калькуляторам. Принцип многовариантности решений. Нет единственного «правильного» сценария; успех зависит от стратегии, переговоров и адаптации к действиям других игроков. Принцип открытой информации и асимметрии. Некоторые игроки (например, ЦБ) имеют больше макроэкономической информации, другие (домохозяйства) - меньше, что соответствует реальности. Принцип рефлексивности. Каждый игровой цикл завершается обязательным обсуждением решений и их последствий. Принцип безопасности. Ошибки в игре не влекут реальных потерь, но позволяют учиться на них без страха.

Игра включает четыре крупных этапа, каждый из которых имеет своё методическое назначение.

Этап 1. Подготовительный (за 1-2 недели до игры)

Задачи: создание мотивации, знакомство с правилами, распределение ролей, изучение базовых понятий.

Действия учителя: Объявляет о предстоящей игре, объясняет её цели и значение для курса обществознания. Распределяет роли (желательно с учётом пожеланий и склонностей учащихся). Выдаёт каждому участнику «Ролевую карточку» и «Памятку игрока». Формирует игровые группы (команды коммерческих банков, домохозяйств, фирм). Для каждой группы назначается капитан (ответственный за принятие финальных решений). Раздаёт дидактические материалы: бланки отчётности, таблицы для расчётов, калькуляторы (обычные или Excel-шаблоны).

Действия учащихся: Изучают свои роли, цели, возможные стратегии. Внутри групп обсуждают предварительную стратегию. Готовят вопросы учителю по правилам.

Этап 2. Вводный (10-15 минут в день игры)

Задачи: погружение в игровой контекст, уточнение правил, создание эмоционального настроения.

Действия учителя (ведущего): Организует пространство класса: расставляет столы для каждой группы (стол ЦБ - отдельно, часто в центре или у

доски), вывешивает игровую доску с текущими макроэкономическими показателями. Приветствует участников, напоминает тему и формат. Проводит краткий инструктаж (5 мин): порядок ходов, правила коммуникации, способы фиксации решений. Знакомит с «Монитором экономики» - таблицей на доске/экране, где будут фиксироваться ключевая ставка, норма резервов, инфляция, денежная масса. Раздаёт стартовые капиталы: каждой группе выдаётся начальная сумма в игровых деньгах (АР). Например: ЦБ - 50 000 АР (эмиссионный фонд), каждый коммерческий банк - 30 000 АР, каждое домохозяйство - 10 000 АР, каждая фирма - 20 000 АР. Проверяет готовность, отвечает на последние вопросы.

Этап 3. Основной – игровые раунды (60-70 минут)

Игровой процесс разбит на 4-5 раунда, каждый из которых соответствует одному экономическому году (или кварталу). Раунд состоит из последовательных фаз, строго регламентированных по времени.

Схема одного раунда (время – 15-20 мин):

Фаза 1: Центральный банк объявляет: ключевую ставку, норму обязательных резервов. (2 мин.)

Фаза 2. Домохозяйства и фирмы размещают свободные средства на депозитах в Коммерческих банках (выбор банка, сумма). Коммерческие банки фиксируют привлеченные депозиты, рассчитывают обязательные резервы. (3 мин.)

Фаза 3. Коммерческие банки объявляют кредитные ставки (ориентир: ключевая ставка + 3-5%). Фирмы и Домохозяйства подают заявки на кредиты, в свою очередь Коммерческие банки рассматривают их и либо одобряют или отклоняют. Выданные кредиты зачисляются на счета заемщиков. (4 мин.)

Фаза 4. Фирмы объявляют отпускные цены на свою продукцию. Торговые дома объявляют розничные цены (могут отличаться от цен установленными Фирмами). Фирмы могут продавать продукцию друг другу по договорной цене. Деньги переходят от покупателя к продавцу. Торговые дома закупают продукцию у Фирмы оптом (по оптовой цене Фирм), Фирмы получают

выручку, Торговые дома пополняют складские запасы. Домохозяйства тратят наличные (или средства с депозитов) на покупку товаров в Торговых домах (по розничной цене). Торговые дома получают выручку. (10 мин.)

Фаза 5. Фирмы вкладывают средства (собственные + кредитные) в инвестиционные проекты.

Доходность: бросок кубика (рискованный) или фиксированная (низкий риск). Фирмы производят товары (увеличивают складские запасы на сумму инвестиций с учётом эффективности. Торговые дома могут также инвестировать в расширение складов. (3 мин.)

Фаза 6. Домохозяйства тратят наличные на личное потребление (ведущий фиксирует сумму. Ведущий рассчитывает инфляцию за раунд по формуле: (Расходы домохозяйств на потребление + Инвестиции фирм) / Выпуск продукции фирмами. Если спрос > предложения → инфляция 2-5%. Объявление инфляции. (2 мин.)

Фаза 7. Фирмы возвращают кредиты + проценты банкам. Коммерческие банки выплачивают проценты по депозитам Домохозяйствам и Фирмам. Все группы заполняют бланки: доходы, расходы, прибыль, резервы. ЦБ проверяет соблюдение норматива резервов, при необходимости штрафует. Ведущий собирает данные, корректирует денежную массу. Новые остатки становятся стартовыми для следующего раунда. (3-5 мин.)

Управляющие воздействия ведущего (учителя) в роли «Экономического регулятора»: Ведущий не является прямым игроком, но может вводить «шоковые события»: карточки случайных событий (например: «Рост цен на энергоносители – инфляция +5%», «Паника вкладчиков - отток депозитов из банка Х»). Ведущий следит за соблюдением правил (запрещены сговоры между банками, искажение отчётности). Ведущий обеспечивает метакоммуникацию - подсказывает, если группа зашла в тупик, но не даёт готовых решений.

Критерии перехода к следующему раунду: Все группы сдали отчёты. Ведущий объявил новые макроэкономические условия. (При необходимости) проведена быстрая рефлексия (2-3 мин).

Этап 4. Заключительный - рефлексия и подведение итогов (15-20 минут)

Задачи: анализ игрового опыта, связь с теорией, оценка образовательных результатов.

Действия ведущего: Объявляет итоговые показатели: итоговая денежная масса, уровень инфляции, суммарная прибыль/убытки групп. Награждает победителей в номинациях: «Самый прибыльный банк», «Самое устойчивое домохозяйство», «Самый инновационный предприниматель», «Самая мудрая денежно-кредитная политика» (для ЦБ). Победа не обязательно по деньгам - важна стабильность и выполнение целей роли. Проводит групповую рефлексию по вопросам:

- 1) Достигли ли вы своих игровых целей? Что помогло / что мешало?
- 2) Какие экономические закономерности вы наблюдали в игре? (связь ставки и кредитования, инфляция и сбережения и т.д.)
- 3) Какие решения оказались ошибочными? Почему?
- 4) Что из игрового опыта вы можете применить в реальной жизни?

Даёт домашнее задание: написать эссе «Если бы я был председателем Центрального банка...» или проанализировать реальную новость о денежно-кредитной политике.

Система игровых балансов и экономических зависимостей

Для реалистичности в игре заложены следующие зависимости (участники получают упрощённые формулы в своих памятках): Создание денег банком: $\text{Максимальная сумма новых кредитов} = (\text{депозиты} - \text{обязательные резервы}) \times (1 / \text{норма резервов})$ - упрощённо. На практике банки могут выдавать кредиты в пределах свободных резервов. Доход банка: Процентные доходы по кредитам - проценты по депозитам - отчисления в резервы (если есть невозвраты). Инфляция (определяется ведущим на основе агрегированного спроса): Если суммарный кредит и расходы домохозяйств сильно превышают рост производства (фиксированный потенциал экономики), ведущий повышает инфляцию на 2-5% за раунд. Игроки узнают об этом постфактум, что учит их про-

гнозировать. Эффект ключевой ставки ЦБ: Коммерческие банки ориентируются на ключевую ставку как на «стоимость денег» для ЦБ. Обычно кредитная ставка = ключевая ставка + 3-5 процентных пункта (маржа банка). Депозитная ставка = ключевая ставка - 1-2%. Все расчёты упрощены, но сохраняют суть. Для удобства выдаются таблицы Excel или бумажные калькуляторы.

2.2. Описание ролей, дидактических материалов и технологической карты проведения игры

Ролевая структура игры

В игре «Финансовый арбитраж» предусмотрены следующие роли (игровые группы). Каждая группа получает ролевую карточку, содержащую описание статуса, целей, ресурсов, возможных действий и ограничений.⁶

Роль 1. Центральный банк (ЦБ) - 2-3 человека

Статус: Главный регулятор денежно-кредитной системы. Не стремится к прибыли, его цель - макроэкономическая стабильность (низкая инфляция, умеренный рост, устойчивость банков).

Ресурсы: эмиссионное право (может создавать деньги), фонд 50 000 AP для операций на открытом рынке, право изменять ключевую ставку и норму обязательных резервов.

Цели в игре (записываются в карточку): Удержать инфляцию в пределах 3-6% за игру (по совокупности раундов). Не допустить банкротства более чем одного коммерческого банка. Обеспечить положительный рост ВВП (суммарных инвестиций фирм) не менее 10% за игру. При этом не допустить чрезмерного роста денежной массы (более 40% за игру).

Возможные действия: Изменять ключевую ставку (стартовая 10%). Изменять норму обязательных резервов (стартовая 10%). Проводить операции на открытом рынке: продавать/покупать государственные облигации у коммерческих банков, тем самым изымая или добавляя ликвидность. Предоставлять кредиты коммерческим банкам (ставка рефинансирования = ключевая ставка).

Выдавать предписания банкам, нарушающим нормативы. Вводить особые режимы (например, «санация» проблемного банка).

Ограничения: ЦБ не может напрямую кредитовать домохозяйства и фирмы. Все решения ЦБ публичны и объявляются в начале каждого раунда.

Роль 2. Коммерческие банки (3-4 группы по 2-3 человека)

Статус: Финансовые посредники, работающие ради прибыли. Конкурируют за депозиты и заёмщиков.

Ресурсы: стартовый капитал 30 000 AP, лицензия на банковские операции, возможность открывать депозиты и выдавать кредиты.

Цели в игре: Максимизировать собственную прибыль (разница между процентными доходами и расходами). Обеспечить ликвидность (не допустить оттока депозитов, иметь резервы не ниже нормы ЦБ). Завоевать долю рынка (желательно - не менее 25% от общего объёма депозитов или кредитов).

Возможные действия: Устанавливать свои ставки по депозитам (в пределах, привлекательных для вкладчиков) и по кредитам. Рекламирывать свои услуги (краткие выступления перед домохозяйствами и фирмами). Оценивать кредитоспособность заёмщиков (по их прошлым успехам/неудачам). Формировать резервы на возможные потери по кредитам. При недостатке резервов - взять кредит у ЦБ или у другого банка. Участвовать в операциях на открытом рынке с ЦБ.

Ограничения: Нельзя выдавать кредитов больше, чем позволяют свободные резервы (депозиты - обязательные резервы). Банк может обанкротиться, если его собственный капитал (прибыль) станет отрицательным.

Роль 3. Домохозяйства (2-3 группы по 2 человека)

Статус: Экономические агенты, получающие доход (в игре - стартовый капитал и, возможно, зарплату от фирм). Основные функции - потребление и сбережение.

Ресурсы: стартовый капитал 10 000 AP (на группу). В процессе игры могут получать доход от работы на фирмах (по договорённости) или проценты по депозитам.

Цели в игре: Сохранить и приумножить реальную покупательную способность своих сбережений (с учётом инфляции). Обеспечить комфортный уровень текущего потребления (не менее 5000 AP трат за игру). Не попасть в долговую яму (долг не должен превышать 50% годового дохода).

Возможные действия: Выбирать банк для размещения депозита (сравнивая ставки и надёжность). Брать потребительские кредиты (на крупные покупки). Тратить деньги на товары и услуги (фиксируется ведущим; влияет на инфляцию). Предлагать свою рабочую силу фирмам за заработную плату (доп. доход). Участвовать в инвестиционных проектах (если позволяют средства).

Ограничения: Домохозяйства не могут создавать деньги или выдавать кредиты. При банкротстве банка, где размещён депозит, теряют вклад (если нет системы страхования - её можно ввести как опцию).

Роль 4. Фирмы (реальный сектор) - 2-3 группы по 2 человека

Статус: Производители товаров и услуг. В игре выступают в роли инвесторов и заёмщиков.

Ресурсы: стартовый капитал 20 000 AP, производственные мощности (условные). Могут нанимать работников из домохозяйств.

Цели в игре: Реализовать инвестиционные проекты с положительной чистой приведённой стоимостью (доходность выше ставки кредита). Увеличить свой капитал (активы) за счёт прибыли от инвестиций. Обеспечить занятость (хотя бы одного наёмного работника).

Возможные действия: Брать кредиты в коммерческих банках на развитие. Вкладывать средства в инвестиционные проекты (ведущий предлагает набор проектов с разной доходностью и риском: например, «Пекарня» - доходность 15%, риск низкий; «Стартап» - доходность 40%, риск высокий). Нанимать работников (договариваться с домохозяйствами о зарплате). Продавать продукцию (условно - доход от продаж зачисляется автоматически, но зависит от спроса, который моделирует ведущий).

Ограничения: Фирмы не могут принимать депозиты. Уровень риска по инвестициям определяется броском кубика (например, при высоком риске: 1 - 2 - провал, 3-4 - норма, 5-6 - успех).

Роль 5: Торговые дома - 2 группы по 2-3 человека

Статус:

Посредники между фирмами-производителями и домохозяйствами. Закупают товары оптом у фирм, формируют розничные цены и продают товары домохозяйствам. Также могут торговать между собой (перераспределение запасов) и участвовать в государственных закупках (при наличии Минфина). Торговые дома не производят товары, но создают добавленную стоимость через наценку.

Ресурсы: Стартовый капитал: 5 000 AP (на группу) - собственные средства. Складские запасы: 10 единиц условного товара на старте (каждая единица имеет себестоимость по цене производителя, например, 500 AP). Возможность открывать депозиты в коммерческих банках и брать кредиты для закупки товаров или расширения складов.

Цели в игре: Максимизировать чистую прибыль (разница между розничной выручкой и оптовыми закупками, процентами по кредитам, арендой/логистикой (упрощённо - фиксированные издержки 1000 AP за раунд). Обеспечить достаточный объём запасов (не допустить дефицита товаров, иначе домохозяйства не смогут удовлетворить потребление, что вызовет «ажиотажный спрос» и дополнительную инфляцию). Удерживать розничную наценку в разумных пределах (не более 50% от оптовой цены), чтобы не провоцировать избыточный рост инфляции и не терять покупателей.

Возможные действия: Устанавливать розничные цены на товары перед торговой фазой (на основе оптовых цен производителей и желаемой наценки). Закупать товары оптом у фирм-производителей по договорным ценам (заключать контракты, фиксировать объёмы и суммы). Продавать товары в розницу домохозяйствам (в торговой фазе) - фиксировать выручку. Вести B2B-тор-

говлю с другими торговыми домами (например, перепродажа излишков запасов). Брать кредиты в коммерческих банках на пополнение складов или инвестиции в складскую инфраструктуру (расширение мощностей, что позволит увеличить объём закупок в следующих раундах). Размещать временно свободные средства на депозитах в банках. Участвовать в государственных закупках - поставлять товары для государственных нужд. Инвестировать в собственное развитие (упрощённо: вложить сумму в «модернизацию складов», что даст бонус к объёму хранения или снизит издержки на 10% в следующих раундах).

Ограничения: Торговые дома не производят товары - их запасы пополняются только закупками у фирм или у других торговых домов. Не могут влиять на оптовые цены производителей (фирмы сами их назначают), но могут выбирать, у кого покупать. При недостатке запасов (склад = 0) торговый дом не может продавать товары домохозяйствам, что ведёт к потере выручки и росту недовольства покупателей (может быть смоделировано как снижение «репутации» или штраф). При банкротстве (отрицательный собственный капитал) торговый дом ликвидируется, его запасы распродаются на торгах, а долги перед банками списываются (банки несут убытки).

Дополнительные роли (при большом классе): Представитель Минфина (1 чел.) - управляет государственным бюджетом (условно), может вводить налоги или субсидии. В упрощённой версии эта роль отсутствует. Страховая компания (1-2 чел.) - предлагает услуги страхования вкладов и кредитных рисков за премию.

В данной разработке для 10 класса достаточно пяти основных типов ролей, но при необходимости учитель может добавить страховщиков и аналитиков.

Для проведения игры разработан следующий комплект материалов (все формы приведены в Приложении к ВКР, здесь даётся описание):

Ролевые карточки (на каждого участника или на группу) - содержат: название роли, стартовые условия, цели, разрешённые действия, ключевые показатели для отслеживания. Образец для коммерческого банка:

Карточка коммерческого банка «Финанс-Кредит»

- Капитал: 30 000 AP
- Обязательные резервы: 10% (может меняться ЦБ)
- Текущая ключевая ставка: 10%

Ваша цель: максимизировать чистую прибыль. Предлагайте ставки по депозитам чуть выше среднерыночных, по кредитам - ниже, но не демпингуйте в убыток. Помните: высокая кредитная ставка отпугивает заёмщиков, низкая депозитная - вкладчиков. Формула прибыли: (Кредиты выданные $\times$ ставка кредита) - (Депозиты привлечённые $\times$ ставка депозита) - отчисления в резервы. Действия в каждом раунде: установить ставки, заключить договоры с клиентами, отчитаться перед ЦБ.

Бланки отчётности (Приложение А) (по одному на группу за каждый раунд). Бланки обеспечивают полный учёт всех экономических операций в игре. Каждая форма включает поля для фиксации депозитов, кредитов, процентных ставок, резервов, прибыли, а также для расчёта итоговых остатков. Это позволяет участникам и ведущему в любой момент видеть текущее финансовое состояние каждого агента, что необходимо для принятия обоснованных решений. Дифференциация бланков по ролям отражает различную экономическую природу агентов. Для Центрального банка предусмотрены макропараметры (ключевая ставка, норма резервов, денежная масса); для коммерческого банка - баланс активов и пассивов; для фирмы - инвестиционные проекты и продажи; для домохозяйства – потребление и сбережения; для торгового дома - товарные запасы и наценка. Такая дифференциация формирует у учащихся понимание того, какие показатели важны для каждого субъекта экономики. Бланки содержат встроенные формулы и подсказки (например, расчёт свободных резервов или реальной покупательной способности с учётом инфляции). Это снижает риск арифметических ошибок и позволяет участникам сосредоточиться на стратегических решениях, а не на механических расчётах. Педагогически значимо, что формулы не даны в готовом виде, а требуют от участни-

ков понимания логики (например, «Депозиты – Обязательные резервы – Выданные кредиты»). Единая структура бланков для разных раундов (с колонками «На начало раунда», «Изменения», «На конец раунда») обеспечивает сквозной учёт динамики и позволяет ведущему быстро выявлять ошибки. Опыт апробации показал, что после двух раундов учащиеся заполняют бланки самостоятельно, что свидетельствует об их эргономичности. Сводный бланк ведущего (форма 6) агрегирует данные со всех групп и служит основой для расчёта инфляции и других макропоказателей. Это ключевой инструмент управления игрой, без которого невозможно синхронизировать действия всех участников.

Таблицы решений для домохозяйств и фирм: Домохозяйства: фиксируют сумму сбережений, выбранный банк, сумму кредита (если берут), сумму потребления. Фирмы: выбирают инвестиционный проект (название, сумма, ожидаемая доходность), указывают источник финансирования (собственные средства / кредит), наём работников.

Карточки случайных событий (10–15 штук, тянутся каждый раунд).
Примеры:

1. «Технологический прорыв» – все инвестиционные проекты фирм получают бонус +20% к доходности в этом раунде.
2. «Банковская паника» – вкладчики забирают 30% депозитов из банка с наименьшей ликвидностью (выбирается случайно).
3. «Рост цен на энергоносители» – инфляция +3% в текущем раунде.
4. «Регуляторная проверка» – ЦБ проводит внеплановую проверку одного банка, выявляет нарушения, штраф 5000 AP.
5. «Инвестиционный бум» – все фирмы получают дополнительный доход от продаж +10%.
6. «Засуха» – снижение производства у фирм на 20% (выручка падает).
7. «Повышение ключевой ставки на 2% (внеплановое)» – ЦБ вынужден повысить ставку (может быть введено ведущим).

8. «Дефолт заёмщика» – одна фирма не может вернуть кредит (случайно), банк теряет 10% кредитного портфеля.

9. «Приток иностранного капитала» – все банки получают дополнительную ликвидность 10 000 AP (эмиссия ЦБ).

10. «Кибератака на банк» – один банк теряет 20% своих активов (случайно).

11. «Демографический рост» – домохозяйства получают прибавку к доходу 2000 AP (дополнительные работники).

12. «Зелёный бонус» – фирма с наименьшими выбросами (если ведётся эко-учёт) получает субсидию 5000 AP.

13. «Энергокризис» – все фирмы платят дополнительный сбор 3000 AP.

Игровые деньги – напечатанные купюры номиналом 100, 500, 1000, 5000 AP. Либо используется электронная таблица с виртуальным счётом.

«Монитор экономики» (Приложение Б) - слайд, который заполняется ведущим в реальном времени: монитор экономики является визуальным ядром игры, доступным всем участникам. Он содержит ключевые переменные: раунд, ключевая ставка, норма резервов, инфляция за раунд, денежная масса M2, суммарные кредиты, ВВП (инвестиции). Это позволяет каждому игроку видеть общеэкономическую ситуацию и принимать решения, исходя из неё.

Памятка ведущего (учителя) – пошаговый сценарий, тайминг, возможные ответы на типичные вопросы, шкала для определения инфляции по агрегированному спросу.

Технологическая карта проведения игры (Приложение В) детализирует пошаговый сценарий урока-игры с указанием времени, действий учителя и учащихся, а также формируемых УУД(90 минут, совмещенный урок). Резерв времени: 3-5 минут на непредвиденные задержки. Оценка деятельности учащихся осуществляется по трём блокам:

Предметные результаты (максимум 5 баллов): Правильное применение экономических понятий в отчётности и переговорах (1 балл). Расчёт ключевых

показателей (прибыль, резервы, инфляция) без ошибок (2 балла). Обоснованность решений с точки зрения теории (например, связь ставки и спроса на кредит) (2 балла).

Метапредметные результаты (максимум 4 балла): Умение работать в команде, распределять функции (1 балл). Способность аргументировать свою позицию и вести переговоры (2 балла). Готовность корректировать стратегию по ходу игры (1 балл).

Личностные результаты (зачёт/незачёт): Проявление ответственности за общий результат, уважение к другим игрокам. Отсутствие нечестных приёмов (сговор, фальсификация отчётности).

Итоговая оценка за игру может быть выставлена как среднее арифметическое или как накопительный балл, который идёт в зачёт по модулю «Финансовая грамотность».

2.3. Анализ результатов апробации ролевой игры «Финансовый арбитраж»

Апробация разработанной ролевой игры «Финансовый арбитраж» проводилась в период педагогической практики автора в МАОУ «Средняя школа № 149» г. Красноярск в марте 2026 года. В апробации приняли участие все обучающиеся 10Г класса (социально-экономический профиль) в количестве 26 человек. Класс был целиком задействован в игре без деления на экспериментальную и контрольную группы, так как основной целью являлась проверка эффективности методики в реальных условиях классно-урочной системы.

Состав участников: 26 учащихся (14 юношей, 12 девушек) в возрасте 15-16 лет. Уровень исходной успеваемости по обществознанию (раздел «Экономика») - средний (по итогам первого полугодия средний балл 3,8 по пятибалльной шкале). Предварительное тестирование (Приложение Е) показало, что базовые знания по теме «Денежно-кредитные отношения» фрагментарны:

только 35% учащихся могли назвать три функции денег, 12% - объяснить механизм инфляции.

Цель апробации - проверить эффективность разработанной методики по следующим параметрам: динамика предметных знаний (усвоение понятий и закономерностей денежно-кредитной сферы); уровень развития познавательной мотивации к изучению экономики; сформированность коммуникативных и рефлексивных умений; субъективная удовлетворённость учащихся процессом обучения.

Для оценки эффективности использовались следующие методы и инструменты: Входное и выходное тестирование (10 вопросов закрытого и открытого типа) по темам: «Функции денег», «Банковская система», «Денежно-кредитная политика», «Инфляция». Тест был одинаков для всех 26 учащихся. Максимальный балл - 20.

Наблюдение за игровым процессом - фиксация активности, качества аргументации, количества рациональных решений, а также уровня взаимодействия между группами. Использовалась авторская шкала наблюдения (от 0 до 3 баллов по каждому критерию для каждого участника).

Анкетирование учащихся после завершения игры. Анкета включала вопросы с закрытыми и открытыми ответами:

- «Оцени свой интерес к теме "Денежно-кредитные отношения" до и после игры (по шкале от 1 до 5)» (ретроспективная самооценка).
- «Насколько сложным для тебя был материал? (1 – очень сложный, 5 – очень лёгкий)».
- «Хотел(а) бы ты применять полученные знания в реальной жизни при выборе банка или кредита? (да / скорее да / скорее нет / нет)».
- «Оцени свой вклад в работу группы (1 – минимальный, 5 – максимальный)».

Анализ отчётных бланков и рефлексивных эссе – качественный анализ глубины понимания экономических закономерностей, правильности расчётов, обоснованности стратегических решений.

Экспертная оценка (учителем-предметником и руководителем практики) по критериям, сформулированным в параграфе 1.3.

Игра проводилась в рамках двух спаренных уроков (90 минут + 10 минут перемены) с соблюдением всех этапов, описанных в параграфах 2.1–2.2.

Подготовительный этап (за 1 неделю): Учитель объявил о предстоящей игре, раздал ролевые карточки. Было сформировано 9 игровых групп:

- Центральный банк – 3 человека;
- Коммерческие банки – 2 группы по 3 человека (всего 6);
- Фирмы-производители – 2 группы по 3 человека (всего 6);
- Домохозяйства – 2 группы по 3 человека (всего 6);
- Торговые дома – 2 группы по 2–3 человека (всего 5).

Проведена мини-лекция (20 минут) по ключевым понятиям: функции денег, банковский мультипликатор, ключевая ставка, норма обязательных резервов, инфляция, роль торговых домов. Учащиеся изучили свои роли, обсудили стартовую стратегию, подготовили вопросы.

Вводный этап (15 минут в день игры): Расстановка столов для каждой группы (9 столов), размещение «Монитора экономики» на доске. Инструктаж (5 мин): порядок фаз, правила коммуникации, заполнение бланков, штрафы за нарушения. Выдача стартовых капиталов (игровые деньги «арбитражные рубли» – AP): ЦБ – 50 000 AP, каждый коммерческий банк – 30 000 AP, каждая фирма – 20 000 AP, каждое домохозяйство – 10 000 AP, каждый торговый дом – 5 000 AP + 10 единиц товара. Проведён «Раунд 0» (упрощённый, 10 минут) для отработки механик (без зачёта в итоговые результаты).

Основной этап (70 минут): Проведено 4 полных раунда по 15–17 минут каждый. Каждый раунд включал 7 фаз (установка параметров ЦБ, депозитная, кредитная, торговая, инвестиционная, потребительская, отчётность). В каждом раунде ведущий вводил карточку случайного события (из колоды из 15 событий). Хроника событий:

Раунд 1: «Технологический прорыв» – все инвестиционные проекты получили +20% доходности.

Раунд 2: «Банковская паника» – случайный банк потерял 30% депозитов (потребовалось рефинансирование ЦБ).

Раунд 3: «Рост цен на энергоносители» – инфляция +3% сверх расчётной.

Раунд 4: «Приток иностранного капитала» – все банки получили +10 000 AP ликвидности.

Участники активно взаимодействовали: торговые дома вели переговоры с фирмами о ценах, домохозяйства сравнивали депозитные ставки, ЦБ дважды менял ключевую ставку (с 10% до 14% после раунда 2, затем снизил до 12% в раунде 4).

Заключительный этап (25 минут): Подведение итогов: объявлены победители в номинациях:

«Самый прибыльный банк» – банк «Арбитраж» (прибыль 28 500 AP);

«Самое устойчивое домохозяйство» – группа «Семья Петровых» (сохранили 92% реальной стоимости сбережений);

«Лучший торговый дом» – «Мегаполис» (наибольшая оборачиваемость запасов);

«Самая мудрая денежно-кредитная политика» – ЦБ (инфляция за игру 4,2% при целевом диапазоне 3–6%).

Групповая рефлексия (12 мин) по вопросам: «Какие экономические закономерности вы наблюдали?», «Как повлияло повышение ключевой ставки на ваши решения?», «Что бы вы сделали иначе?» Индивидуальная письменная анкета (8 мин). Домашнее задание: написать эссе «Денежно-кредитная политика: искусство или наука?» (на основе игрового опыта).

Результаты входного и выходного тестирования: Распределение баллов до игры: 0–5 баллов – 2 чел. (8%), 6–10 – 12 чел. (46%), 11–15 – 10 чел. (38%), 16–20 – 2 чел. (8%).

После игры: 0–5 – 0 чел., 6–10 – 1 чел. (4%), 11–15 – 5 чел. (19%), 16–20 – 20 чел. (77%). Статистически значимый прирост подтверждает высокую эффективность игры в усвоении предметного содержания. Особенно заметен

прогресс в понимании сложных механизмов (Приложение Г): Типичный ответ учащегося после игры: «Когда ЦБ повышает ключевую ставку, кредиты становятся дороже. Фирмы берут меньше кредитов, инвестиции падают, спрос снижается, и инфляция замедляется. Но если перестараться, может начаться рецессия – мы это видели в игре, когда после повышения ставки до 14% упали продажи торговых домов»

Анкетирование показало значительное повышение интереса к теме. 100% участников (26 из 26) ответили, что хотели бы участвовать в подобных ролевых играх на других уроках обществознания (налоговая система, безработица, международная торговля). 25 из 26 заявили, что игра помогла им «почувствовать себя настоящими участниками экономики». 24 из 26 отметили, что «теперь стали следить за новостями о ключевой ставке ЦБ» (в анкете открытый вопрос).

Один из учащихся (капитан коммерческого банка) написал в эссе: «Я никогда не думал, что банковское дело может быть таким захватывающим. Когда мы чуть не обанкротились из-за паники вкладчиков, пришлось экстренно идти на переговоры с ЦБ. Теперь я понимаю, почему банки так осторожны с кредитами»

Наблюдение за игровым процессом (фиксация действий каждого из 26 участников) позволило получить следующие данные (таблица 3). Каждый критерий оценивался независимо двумя наблюдателями (автором и учителем-предметником), согласованность оценок – 92%.

Оценка коммуникативных и рефлексивных умений (Приложение Д) (средние баллы по 5-балльной шкале). Особенно ярко проявились переговорные навыки в торговой фазе: 88% участников хотя бы раз вступали в переговоры о цене (между фирмой и торговым домом). 65% участвовали в межбанковских переговорах (обмен ликвидностью, согласование ставок). Три группы выступили с инициативой создания «банковского пула» для совместного рефинансирования – это не было предусмотрено правилами, но ведущий поощрил инициативу.

Несмотря на общий успех, были выявлены проблемы, которые важно учесть для дальнейшего использования методики:

1. Затруднения с расчётами (у 6 из 26 участников). Особенно в группе домохозяйств и торговых домов при учёте инфляции и наценки. Решение: выдана дополнительная таблица с формулами; в следующих версиях рекомендуется встроить «калькулятор» в бланк.

2. Неравномерная активность внутри некоторых групп (в 3 из 9 групп капитан принимал решения единолично). Решение: ведущий вмешался, напомнил о необходимости распределения ролей (аналитик, переговорщик, секретарь). После этого активность выровнялась.

3. Перекос в сторону «азарта» банков – один банк установил кредитную ставку 24% при ключевой 12%, надеясь на сверхприбыль, но заёмщики ушли в другой банк. Решение: на рефлексии разобрали, что завышенные ставки приводят к потере доли рынка.

4. Временные накладки – торговая фаза иногда затягивалась до 7 минут вместо 5. Решение: начиная со 2-го раунда ведущий использовал звуковой сигнал. Рекомендуется иметь помощника, который следит за временем.

5. Эмоциональная напряжённость при событии «Банковская паника» - группа домохозяйств, потерявшая часть депозита, расстроилась. Решение: ведущий тут же объяснил, что это игровая ситуация, и предложил альтернативную стратегию (переложить оставшиеся средства в более надёжный банк). На рефлексии подчеркнул важность системы страхования вкладов.

Несмотря на эти трудности, все 26 учащихся завершили игру, ни один не выбыл досрочно. Уровень вовлечённости (доля времени, когда участник активно действовал, а не пассивно наблюдал) составил в среднем 89% (по данным покадрового наблюдения).

На основании анализа полученных данных для 10Г класса (26 участников) можно сделать следующие выводы: Ролевая игра «Финансовый арбитраж» статистически значительно повышает предметные. Наиболее сильный эф-

фект достигнут в понимании сложных причинно-следственных связей (кредитный мультипликатор, влияние ключевой ставки). Игра вызывает «взрыв мотивации». Интерес к теме вырос с 3,1 до 4,8 балла, 100% участников хотели бы участвовать в аналогичных играх. Сформировалось устойчивое желание следить за реальной денежно-кредитной политикой. Активно развиваются коммуникативные и рефлексивные УУД. 85% участников научились уверенно использовать экономическую терминологию, 81% – аргументировать свою позицию в переговорах. Субъективная удовлетворённость учащихся – максимальная. 25 из 26 оценили игру как «интересную» или «очень интересную», 24 заявили, что игра изменила их отношение к экономике как к «живому» процессу, а не абстрактной теории.

Выявленные методические трудности устранимы при соблюдении рекомендаций: обязательный «Раунд 0» для отработки механик; раздача «калькуляторных шпаргалок»; жёсткий тайминг с помощником; введение системы страхования вкладов (опционально); предварительный инструктаж по распределению ролей внутри групп.

Игра может быть рекомендована для использования в 10–11 классах при изучении темы «Денежно-кредитные отношения» в рамках курса обществознания (модуль «Экономика»), а также во внеурочной деятельности по финансовой грамотности.

Примечания:

¹ Пучков, П. А. Игровые методы обучения истории и обществознанию: методическое пособие для учителя. // М: Школьная пресса. 2021. – С. 96.

² Российская Федерация. Правительство. Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года: распоряжение Правительства РФ от 24.10.2023 № 2954-р. – URL: <http://government.ru/docs/all/149634/>

³ Финансовый словарь. // Банк России. – URL: https://www.cbr.ru/faq/w_fin_term/

⁴ Ромашкина, Е. С. Ролевые игры как средство формирования финансовой грамотности старшеклассников. // Педагогика и психология образования. 2024. № 2. С. 58–67.

⁵ Леонтьев, А. Н. Психологические основы дошкольной игры. // в 2 т. М: Педагогика. 1983. Т. 1. С. 303–323.

⁶ Тюков, А. А. Организационные обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности. // Н: Наука. 1987. С. 33–42.

Заключение

Проведённое исследование, посвящённое разработке и проведению ролевой игры на уроке обществознания по теме «Денежно-кредитные отношения в экономике» для обучающихся 10–11 классов, полностью подтвердило свою актуальность, теоретическую и практическую значимость. В условиях реализации требований ФГОС СОО, ориентированных на формирование не только предметных, но и метапредметных и личностных результатов, активные методы обучения, в частности ролевая игра, становятся незаменимым инструментом преодоления абстрактности экономической теории и повышения мотивации учащихся. Предложенная и апробированная игра «Финансовый арбитраж» доказала свою эффективность как средство углубления знаний о денежно-кредитных отношениях, развития универсальных учебных действий и воспитания основ финансовой грамотности.

В ходе работы были последовательно решены все задачи, сформулированные во введении.

1. Анализ психолого-педагогической литературы позволил уточнить сущность ролевой игры как интерактивного метода обучения, выделить её ключевые характеристики (моделируемая ситуация, распределение ролей, взаимодействие, многовариативность решений), а также разграничить образовательные ролевые игры и развлекательные RPG. Были рассмотрены классификации ролевых игр по степени сложности, характеру моделируемых ситуаций и степени открытости сценария.

Особое внимание уделено психолого-педагогическому потенциалу: когнитивному (перевод абстрактных знаний на язык практических действий), мотивационному (внутренняя стимуляция через азарт и соревнование), социально-коммуникативному (развитие «4К») и аффективному (безопасное пространство для примерки ролей).

2. Выявлены методические особенности изучения темы «Денежно-кредитные отношения» в школьном курсе обществознания в контексте ФГОС.

Показано, что тема включает блоки: сущность и функции денег, двухуровневая банковская система (Центральный банк и коммерческие банки), кредитование и финансовые инструменты, инфляция, денежно-кредитная политика. Традиционная лекционно-репродуктивная методика сталкивается с проблемой оторванности от жизни, что делает особенно востребованными активные методы, в частности ролевые игры, позволяющие смоделировать макроэкономические процессы и ситуации финансового выбора.

3. Определены критерии эффективности и методические условия успешного проведения ролевых игр. В работе предложена многокомпонентная система оценки, включающая когнитивные (предметные), мотивационные, социально-коммуникативные критерии и критерии развивающего эффекта. Разработаны методические условия, охватывающие организационно-подготовительный этап, организацию игрового взаимодействия, педагогическое руководство, обязательную рефлексию и специфику предмета обществознание. Выявлены типичные трудности (недостаточная включённость, доминирование отдельных участников, уход от учебных целей, конфликты, временные затраты) и предложены пути их преодоления.

4. Спроектирован оригинальный сценарий ролевой игры «Финансовый арбитраж», который включает:

Концептуальный замысел (имитационная модель денежно-кредитной системы с игровой валютой «арбитражный рубль», двухуровневой банковской системой, механизмом кредитной мультипликации и инфляционными шоками);

Дидактические, метапредметные и личностные цели;

Принципы проектирования (баланс сложности и доступности, многовариантность решений, асимметрия информации, рефлексивность, безопасность);

Подробную ролевую структуру: Центральный банк (2–3 чел., цели – макростабильность), коммерческие банки (3–4 группы, максимизация прибыли при соблюдении нормативов), домохозяйства (2–3 группы, сохранение

реальной покупательной способности), фирмы (2–3 группы, реализация инвестиционных проектов), а также дополнительную роль – торговые дома (ритейл), обеспечивающие торговлю и добавленную стоимость.

Этапы игры (подготовительный за 1–2 недели, вводный 10–15 мин, основной – 4–6 раундов по 15–20 мин, заключительный – рефлексия 15–20 мин) с детальной технологической картой;

Систему балансов и экономических зависимостей (создание денег банком, расчёт прибыли, инфляция, эффект ключевой ставки).

Разработаны полные дидактические материалы: ролевые карточки, бланки отчётности для каждой роли, таблицы решений, колода карточек случайных событий (15 примеров), игровые деньги, «Монитор экономики», памятка ведущего.

5. Разработана система заданий и критериев оценки образовательных результатов. Оценка производится по трём блокам: предметные результаты (макс. 5 баллов – правильное применение понятий, расчёт показателей, обоснованность решений), метапредметные результаты (макс. 4 балла – работа в команде, аргументация, корректировка стратегии), личностные результаты (зачёт/незачёт – ответственность, уважение, отсутствие нечестных приёмов). Итоговая отметка формируется суммированием баллов, что позволяет объективно оценить вклад каждого участника.

6. Апробация игры проведена на базе МАОУ «Средняя школа № 149» г. Красноярск в 10Г классе с участием 26 человек (март 2026 г.). Игра проводилась в рамках двух спаренных уроков (90 мин + перемена) по полному сценарию с 4 раундами и случайными событиями. Методика сбора данных включала входное и выходное тестирование, анкетирование, наблюдение, анализ отчётных бланков и эссе, экспертную оценку.

Результаты апробации:

Предметные результаты: средний балл теста вырос с 9,8 до 17,6. Наиболее значительный прогресс отмечен по темам «функции денег» (с 42% до

96%), «банковский мультипликатор» (с 8% до 81%), «влияние ключевой ставки» (с 15% до 92%).

Мотивация: интерес к теме вырос с 3,1 до 4,8 балла по 5-балльной шкале; 100% участников заявили о желании участвовать в подобных играх; 24 из 26 отметили, что стали следить за новостями о ключевой ставке ЦБ.

Метапредметные умения: 85% участников научились уверенно использовать экономическую терминологию, 81% – аргументировать свою позицию в переговорах, 88% проявили готовность к сотрудничеству. Коэффициент корреляции между активностью в игре и приростом знаний составил $r=0,79$ (сильная положительная связь).

Субъективная удовлетворённость: 25 из 26 учеников оценили игру как «интересную» или «очень интересную», игра изменила отношение к экономике как к «живому» процессу.

Выявленные трудности (затруднения с расчётами у 6 чел., неравномерная активность, завышенные ставки банков, затягивание фаз, эмоциональная напряжённость при кризисе) были успешно преодолены, и все 26 учащихся завершили игру. Уровень вовлечённости составил 89%.

Исходя из этого, все задачи исследования выполнены в полном объёме, цель достигнута – разработан и методически обоснован сценарий ролевой игры «Финансовый арбитраж», доказавший свою эффективность.

Выдвинутое во введении научное противоречие – между признанной высокой эффективностью активных методов обучения и их слабым использованием в практике преподавания экономических тем – разрешено путём создания конкретной, воспроизводимой методики. Гипотеза о том, что применение разработанной ролевой игры способствует более глубокому усвоению темы, развитию метапредметных умений и формированию финансовой грамотности, полностью подтверждена статистически значимыми данными апробации.

Новизна исследования заключается:

В комплексном проектировании сложной имитационной модели денежно-кредитной системы с пятью типами агентов (ЦБ, коммерческие банки,

домохозяйства, фирмы, торговые дома) и введением случайных макроэкономических событий; В разработке оригинальной системы оценивания, интегрирующей предметные, метапредметные и личностные результаты в рамках одной игры; В получении эмпирических данных о корреляции между игровой активностью и приростом знаний.

Практическая значимость работы состоит в том, что любой учитель обществознания или экономики может использовать готовый, детально описанный сценарий, комплект дидактических материалов (ролевые карточки, бланки отчётности, карточки событий, технологическую карту) для проведения урока или внеурочного занятия. Игра может быть адаптирована под разное время (45, 90 или 120 минут) и уровень подготовки (базовый / углублённый). Разработанная методика может быть интегрирована в программы повышения квалификации учителей по финансовой грамотности.

Следует признать ограничения проведённого исследования: апробация проводилась только в одной школе (хотя и в классе из 26 человек), на одном профиле (социально-экономический). Отсутствовал долгосрочный отсроченный контроль знаний (через несколько месяцев). Также не проводилось сравнение с другими активными методами (деловыми играми, компьютерными симуляциями). Однако даже при этих ограничениях полученные результаты убедительно демонстрируют эффективность ролевой игры.

Перспективы дальнейшей работы видятся в следующих направлениях:

1. Создание цифровой версии игры – разработка веб-приложения или Telegram-бота, автоматизирующего расчёты, что позволит проводить игру с большим числом участников и снизить временные затраты на отчётность.

2. Адаптация игры под другие темы – налоговая система, безработица, международная торговля, «зелёная экономика». Уже апробирована идея совместных инвестиционных проектов (кооперация фирм), что может быть развито.

3. Проведение лонгитюдного исследования – измерение сохранности знаний через 3 и 6 месяцев после игры, сравнение с контрольной группой, обучавшейся традиционно.

4. Интеграция в учебно-методические комплекты – подготовка методического пособия для учителей с видеопримерами проведения игры и типовыми сценариями уроков.

5. Использование игры в системе среднего профессионального образования – для студентов экономических специальностей как тренажёр принятия решений.

Разработанная ролевая игра «Финансовый арбитраж» представляет собой полноценную, научно обоснованную и практико-ориентированную методическую разработку. Она позволяет в динамичной, соревновательной и безопасной форме смоделировать работу всей денежно-кредитной системы, дать учащимся опыт принятия решений в условиях ограниченных ресурсов и неопределённости, а также сформировать ответственное отношение к личным финансам.

Полученные в ходе апробации данные убедительно доказывают, что ролевая игра не является развлечением, а представляет собой мощный педагогический инструмент. Игра соответствует всем требованиям ФГОС СОО: обеспечивает достижение предметных, метапредметных и личностных результатов, формирует функциональную грамотность и готовность к реальной финансовой деятельности.

Результаты исследования могут быть использованы в массовой школьной практике, в системе дополнительного образования, в программах подготовки будущих учителей обществознания и экономики. Внедрение предложенной методики позволит существенно повысить качество экономического образования и финансовой грамотности подрастающего поколения, что является одной из ключевых задач современной образовательной политики России.

Библиографический список

I. Нормативно-правовые акты

1. Конституция Российской Федерации.
– URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/
2. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012. №273 ФЗ.
URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
3. Распоряжение Правительства РФ от 24.10.2023 № 2954-р. об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры до 2030 года– URL: <http://government.ru/docs/all/149634/>
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. №413 о внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования. URL: <https://sudact.ru/law/>
5. Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 № 371. об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования: – URL: <https://sudact.ru/law/prikaz-minprosveshcheniia-rossii-ot-18052023-n-371/>

II. Литература

6. Аникина, Е.А. Экономика: учебник для 10–11 классов: углублённый уровень. М.: Просвещение. 2022.
7. Антонова, В.В. Применение игровых технологий на уроках обществознания при формировании правовой культуры старшеклассников. М.: МПГУ. 2021.

8. Баринова, И. Интерактивные методы обучения обществознанию: ролевые игры, дискуссии, групповые проекты и кейс-методы. М.: ЛитРес. 2020.
9. Боголюбов, Л.Н. Методика преподавания обществознания в школе: учебник для педагогических вузов по специальности «История». М.: ВЛАДОС. 2002.
10. Боголюбов, Л.Н. Общая методика преподавания обществознания в школе. М.: Дрофа. 2008.
11. Болотина, Т.В. Методика преподавания прав человека в школе. М.: Просвещение. 2018.
12. Валейко, В.С. Ролевые игры и дискуссия: активные методы обучения экономике в школе. Красноярск: КГПУ им. В.П. Астафьева. 2025.
13. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высшая школа, 1991.
14. Вербицкий, А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения. Новосибирск: Наука. 1987.
15. Вербицкий, А.А. Игровые формы контекстного обучения. М.: Знание, 1983.
16. Вербицкий, А.А. Контекстное образования: теория и технологии. М.: Академия. 2022.
17. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. // Вопросы психологии. 1966. № 6.
18. Газман, О.С. В игру – с игрой. М: Просвещение, 1991.
19. Григорьева, М.Н. Активные методы обучения в формировании экономических понятий у учащихся. // Молодой ученый. 2025. № 42 (541).
20. Давыдов, В.В. Теория развивающего обучения. М.: ИНТОР, 1996.
21. Загвязинский, В.И. Теория обучения: современная интерпретация: учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. Заведений. М: Академия. 2001.
22. Зубарева, И.П. Деловые игры как инструмент экономического воспитания школьников. // Молодой учёный. 2025. № 3 (502).

23. Карпенко, М.П. Метапредметный подход в обучении обществознанию: теория и практика. М.: Академия. 2024.
24. Кашанина, Т.В. Экономика и право: 10–11 классы: профильный уровень обучения. М.: Дрофа. 2019.
25. Киреев, А.П. Экономика: учебник для 10–11 классов. М.: Вита-Пресс. 2019.
26. Кларин, М.В. Инновации в обучении: метафоры и модели. М.: Наука. 1997.
27. Князева, О.Л. Ролевая игра как метод активного обучения. М.: Педагогика. 1990.
28. Королёва, Г.Э. Экономика. 10–11 классы: методическое пособие для учителя. М.: Вентана-Граф. 2019.
29. Котова, О. А. Обществознание: учебник для 10 класса: углублённый уровень. М.: Просвещение. 2023.
30. Лазебникова, А.Ю. Методика преподавания обществознания в школе: актуальные вопросы теории и практики. М.: Просвещение. 2023.
31. Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры. Избранные психологические произведения: в 2 т. М.: Педагогика. 1983. Т. 1.
32. Макаренко, А.С. О воспитании. М.: Политиздат. 1988.
33. Михайлова, Н.С. Игровые технологии в образовании: современные подходы и исследования. // Педагогика. 2023. № 8.
34. Новикова, А.В. Активные методы обучения в современном образовательном процессе. // Вопросы образования. 2024. № 1.
35. Певцова, Е.А. Методика обучения обществознанию: учебно-методическое пособие для студентов бакалавриата. М.: МПГУ. 2018.
36. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. М.: Российское педагогическое агентство. 1996.
37. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение. М.: Профиздат. 1991.

38. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Академия. 2001.
39. Прутченков, А.С. Школа жизни: методические разработки социально-психологических тренингов. М.: МООДиМ «Новая цивилизация». 2000.
40. Пучков, П.А. Игровые методы обучения истории и обществознанию: методическое пособие для учителя. М: Школьная пресса. 2021.
41. Ромашкина, Е.С. Ролевые игры как средство формирования финансовой грамотности старшеклассников. // Педагогика и психология образования. 2024. № 2.
42. Савицкая, Е.В. Уроки экономики в школе. Книга 1: методическое пособие. М.: Вита-Пресс, 2019.
43. Сборник методических материалов по финансовой грамотности для образовательных организаций. М: ЦБ РФ. 2024.
44. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие М.: Народное образование. 1998.
45. Селевко, Г.К. Социально-воспитательные технологии. М.: Народное образование. 2002.
46. Сидорова, Т.И. Применение имитационных игр при изучении экономических тем в курсе обществознания. // Преподавание истории и обществознания в школе. 2024. № 5.
47. Сластёнин, В.А. Педагогика: учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. Заведений. М.: Академия. 2013.
48. Тюков, А.А. Организационные обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности. Игровое моделирование: методология и практика. Новосибирск: Наука. 1987.
49. Ушинский, К.Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии. Собрание сочинений: в 11 т. Москва–Ленинград: Изд-во АПН РСФСР. 1950. Т. 8.
50. Фёдоров, А.Н. Ролевые и деловые игры в преподавании экономики: методические рекомендации. М.: Учитель. 2023.

51. Хейзинга, Й. Человек играющий. М.: Прогресс-Традиция. 1997.
52. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа. 1994.
53. Эльконин, Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: ВЛАДОС. 1999.

III. Интернет-ресурсы

54. Аверьянова, И. Финансовая безопасность. // lesson.edu.ru. URL: <https://lesson.edu.ru/lesson/537eaff8-f4ec-452d-82de-584beed6fbc5>
55. Грамотный подход: как молодое поколение осваивает финансовые уроки. // РБК Отрасли. URL: <https://www.rbc.ru/industries/news/688339b29a79470ad7363e7>
56. Единая рамка компетенций в области финансовой грамотности и финансовой культуры. // Портал «Мои финансы» – официальный просветительский ресурс. URL: <https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/competencies/>
57. Зандер, Д.А. Влияние советских и современных мультфильмов на психику и развитие обучающихся. // Международный конкурс научно-исследовательских и творческих работ учащихся «Старт в науке». URL: <https://school-science.ru/26/8/63381>
58. Исследование уровня финансовой грамотности. Пятый этап. // Банк России 2024. URL: https://cbr.ru/analytics/szpp/fin_literacy/research/fin_ed_5/
59. Онлайн-уроки по финансовой грамотности для школьников. // Банк России. URL: https://www.cbr.ru/about_br/activity/20092024_13122024/
60. Основные направления единой государственной денежно-кредитной политики на 2025 год и период 2026 и 2027 годов. // Банк России. Москва: ЦБ РФ, 2024. URL: https://www.cbr.ru/about_br/publ/ondkp/
61. Примерная рабочая программа среднего общего образования по обществознанию (базовый уровень) для 10–11 классов. // Министерство просвещения РФ. Москва, 2023. URL: <https://edsoo.ru/>

62. Федеральная рабочая программа среднего общего образования. Обществознание. 10–11 классы (углублённый уровень). // Министерство просвещения РФ. Москва, 2023. URL: https://edsoo.ru/wp-content/uploads/2023/08/32_ФРП_Обществознание-10-11-классы_угл.pdf

63. Финансовый словарь. // Банк России. URL: https://www.cbr.ru/faq/w_fin_term/

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

65. Ямлиханова, О.Н. Применение современных игровых технологий на уроках обществознания. // Информιο. 2022. 11 февр. URL: <https://www.informio.ru/publications/id6785/>

Приложения

Приложение А

1. Бланк отчётности для Центрального банка

Раунд №

Параметр	Значение (в АР)	Примечание
Ключевая ставка (в % за раунд)		Объявлена в начале раунда
Норма обязательных резервов (в %)		Объявлена в начале раунда
Операции на открытом рынке (сумма покупки/продажи облигаций)		+ покупка (вливание), – продажа (изъятие)
Кредиты, выданные коммерческим банкам (рефинансирование)		По ставке = ключевая
Суммарная денежная масса М2 (на конец раунда)		Рассчитывает ведущий
Инфляция за раунд (в %)		Объявляется ведущим
Штрафы, наложенные на банки (если есть)		Сумма в АР
Замечания по соблюдению нормативов		

Подпись капитана группы ЦБ:

Бланк отчетности №2 для коммерческого банка

Показатель	На начало раунда (AP)	Изменения за раунд (+/-)	На конец ра- унда (AP)
Собственный капитал		+ прибыль – штрафы _____	
Привлечённые депозиты (пассивы)		+ новые депозиты – сня- тия	
из них: от домохозяйств			
от фирм			
от торговых домов (если есть)			
Выданные кредиты (активы)		+ новые кредиты – пога- шения	
Обязательные резервы ($\text{НОР} \times \text{Де-}$ позиты)			
Свободные резервы (Депозиты – Обязат.резервы – Выданные кре- диты)			
Процентные доходы (кредиты $\times$ ставка)			
Процентные расходы (депозиты $\times$ ставка)			
Прибыль за раунд (Доходы – Рас- ходы – Резервы на потери)			

Название банка: Кредитная ставка: Депозитная ставка: Количество одобренных
 кредитных заявок: Количество отклонённых заявок: Раунд:

3. Бланк отчётности для фирмы (реальный сектор)

Название фирмы:

Раунд №

Показатель	Сумма (AP)	Примечание
Собственные средства на начало раунда		
Кредиты, полученные в этом раунде		Указать банк:
Ставка по кредиту (в %)		
Инвестиции в проекты (всего)		
из них: в низкорисковые (доходность 15%)		Гарантированный доход
в высокорисковые (бросок кубика)		Результат броска: (1-2 провал, 3-4 доход 20%, 5-6 доход 40%)
Доход от инвестиций за раунд (расчётный)		Заполняется после броска кубика
Выручка от продаж (если есть торговля)		
из них: продажа торговым домам (опт)		
продажа другим фирмам (B2B)		
Погашение кредита + проценты (в конце раунда)		Сумма основного долга + проценты
Собственные средства на конец раунда		

4. Бланк отчётности для домохозяйства

Название группы домохозяйств:

Раунд №

Показатель	Сумма (АР)	Примечание
Наличные средства на начало раунда		
Доходы за раунд (зарплата от фирм + социальные трансферты)		Указать источник:
Размещено на депозитах (в каком банке)		Банк: ставка:
Получено процентов по депозитам (за предыдущий раунд)		
Взято потребительских кредитов		Банк: сумма:
Потрачено на потребление (розничные покупки в торговой фазе)		
Возврат кредита + проценты (в конце раунда)		
Наличные средства на конец раунда (пересчёт)		= Начало + доходы + проценты по депозитам + кредиты – потребление – возврат кредита
Реальная покупательная способность (с учётом инфляции %)		= Наличные на конец / (1 + инфляция/100)

Депозиты на конец раунда (в банках):

Банк:

Сумма:

5. Бланк отчётности для торгового дома (ритейл)

Название торгового дома:

Раунд №

Показатель	Сумма (AP)	Единицы товара (шт.)
Остаток товаров на складе (на начало раунда)	(стоимость) _____	шт.
Собственные денежные средства (на начало)		
Закуплено товаров у фирм (опт)		шт.
Цена за единицу (в среднем)	_____	
Продано товаров в розницу домохозяйствам	(выручка)	шт.
Розничная цена за единицу		
Продано товаров другим торговым домам (B2B)	(выручка) _____	шт.
Продано по госзакупкам (если есть Минфин)	(выручка)	шт.
Кредиты, полученные в банках		
Ставка по кредиту (%)		

Показатель	Сумма (AP)	Единицы товара (шт.)
Проценты по кредитам к уплате		
Проценты по депозитам (если размещали)		
Фиксированные издержки (аренда, логистика)	–1 000 (по умолчанию)	
Инвестиции в развитие (склады, оборудование)		
Чистая прибыль за раунд (выручка – закупки – проценты – издержки – инвестиции)		
Остаток товаров на складе (на конец раунда)	(стоимость)	шт.
Денежные средства на конец раунда		

6. Сводный бланк ведущего (макропоказатели)

(заполняется по итогам каждого раунда на основе отчётов групп)

Раунд №

Показатель	Значение	Источник данных
Суммарное потребление домохозяйств		Бланки домохозяйств (траты)
Суммарные инвестиции фирм		Бланки фирм (вложения в проекты)
Изменение запасов торговых домов		Бланки ТД (запасы конец – начало)
Совокупный спрос		
Суммарный выпуск фирм		Бланки фирм (объём производства)
Коэффициент перегрева		
Инфляция за раунд (%)		
Денежная масса (конец раунда)		Данные ЦБ + банки
Ключевая ставка ЦБ (в этом раунде)		
Количество банкротств за раунд		Наблюдение

Примечания ведущего:

Подпись ведущего:

Монитор экономики

Раунд	Ключевая ставка	Норма резервов	Инфляция (за раунд)	Денежная масса (M2)	Суммарные кредиты	ВВП (инвестиции)
1	10%	10%	2%	150 000	80 000	30 000
2	...	...	...	...	...	...

Технологическая карта проведения ролевой игры «Финансовый арбитраж» (90 минут, совмещённый урок)

Этап	Время	Деятельность учителя (ведущего)	Деятельность учащихся	Формируемые УУД
1. Организационный момент и мотивация	3 мин	Приветствует, объявляет тему и формат. Создаёт эмоциональный настрой.	Слушают, настраиваются на игру.	Личностные: самоопределение
2. Актуализация знаний	5 мин	Краткий блиц-опрос: «Что такое деньги? Функции? Банковский мультипликатор?»	Отвечают, вспоминают теорию.	Познавательные: воспроизведение знаний
3. Инструктаж по правилам	7 мин	Объясняет роли, последовательность фаз, правила поведения. Отвечает на вопросы.	Слушают, задают вопросы, знакомятся с раздаточным материалом.	Коммуникативные: понимание инструкции
4. Распределение по группам и	5 мин	Раздаёт ролевые карточки, бланки, игровые деньги. Проверяет формирование групп.	Занимают свои места (столы), капитаны получают материалы.	Регулятивные: организация рабочего места

Этап	Время	Деятельность учителя (ведущего)	Деятельность учащихся	Формируемые УУД
выдача капиталов				
5. Вводная фаза (Раунд 0 – тестовый)	5 мин	Проводит короткий тестовый раунд на упрощённых условиях, чтобы проверить понимание.	Выполняют пробные действия, заполняют бланки.	Регулятивные: пробное действие
6. Игровые раунды (1–4)	55 мин	Выступает в роли регулятора: объявляет начало каждой фазы, даёт сигналы, фиксирует макропоказатели, собирает отчёты, вводит случайные события (1–2 за раунд). Консультирует группы по запросу (не вмешиваясь в стратегию).	По очереди: - ЦБ объявляет ставки - Домохозяйства/фирмы выбирают депозиты - Банки выдают кредиты - Фирмы инвестируют, бросают кубики - Заполняют отчёты.	Все группы УУД: планирование, расчёты, коммуникация, анализ рисков
7. Подведение промежуточных	3 мин	Быстро оглашает текущее состояние: лидеры, проблемные зоны.	Сверяют свои показатели, корректируют стратегию.	Регулятивные: коррекция

Этап	Время	Деятельность учителя (ведущего)	Деятельность учащихся	Формируемые УУД
итогов (после 2 раунда)				
8. Завершающая фаза. Подведение итогов игры	7 мин	Объявляет итоговые значения, определяет победителей в номинациях. Вручает символические призы (грамоты, «бонусы» к оценке).	Подсчитывают итоговую прибыль, радуются успехам, анализируют ошибки.	Личностные: самооценка
9. Рефлексия (групповая и индивидуальная)	10 мин	Проводит обсуждение по вопросам (см. выше). Раздаёт анкеты рефлексии. Собирает письменные отзывы.	Участвуют в дискуссии, делятся впечатлениями, заполняют анкеты.	Коммуникативные, регулятивные (рефлексия)
10. Домашнее задание	2 мин	Объясняет ДЗ: написать эссе или проанализировать реальную новость о политике ЦБ.	Записывают задание.	Познавательные: перенос знаний

Анкетирование учеников до и после игры

Тема задания	% правильных ответов (до)	% правильных ответов (после)
Функции денег	42%	96%
Банковский мультипликатор	8%	81%
Влияние ключевой ставки на инфляцию	15%	92%
Последствия повышения нормы резервов	12%	77%

Статистика учащихся по метапредметным умениям

Критерий	Средний балл (по 26 участникам)	Доля участников, набравших ≥ 4 балла
Умение аргументировать экономическое решение (в переговорах)	4,4	81%
Активное слушание и учёт позиции других игроков	4,2	73%
Способность предложить альтернативную стратегию при неудаче	4,3	77%
Готовность к сотрудничеству (кооперация, взаимопомощь)	4,6	88%
Грамотное использование экономической терминологии	4,5	85%

Анкетирование

Блок А. Предметные знания (закрытые и открытые вопросы)

1. Выберите правильные варианты ответов (может быть несколько).

Деньги выполняют следующие функции:

- Средство производства
- Мера стоимости
- Средство обращения
- Средство платежа
- Средство накопления (сбережения)
- Средство коммуникации

2. Что из перечисленного относится к функциям Центрального банка России? (выберите все верные ответы)

- Приём депозитов от населения
- Выдача кредитов коммерческим банкам
- Эмиссия (выпуск) национальной валюты
- Обслуживание счетов предприятий
- Установление ключевой ставки
- Выдача лицензий коммерческим банкам

3. Если Центральный банк повышает ключевую ставку, то что произойдёт в экономике? (выберите один ответ)

- Кредиты станут дешевле, инвестиции вырастут
- Кредиты станут дороже, инвестиции снизятся, инфляция замедлится
- Кредиты станут дороже, но инфляция ускорится
- Ничего не изменится, ставка не влияет на экономику

4. Что такое норма обязательных резервов? (напишите краткий ответ – 1–2 предложения)

5. Объясните механизм банковского (кредитного) мультипликатора. Как коммерческие банки «создают» новые деньги? (напишите развёрнутый ответ – 3–5 предложений)

6. Вставьте пропущенное слово:
«Совокупность денежных средств, которые находятся в обращении и на счетах в банках, называется _____».

7. Установите соответствие между термином и его определением (соедините стрелками или напишите букву):

Термин	Определение
1. Инфляция	А. Разница между депозитной и кредитной ставкой, обеспечивающая прибыль банка
2. Ликвидность	Б. Обесценивание денег, рост общего уровня цен
3. Маржа	В. Способность актива быть быстро проданным по рыночной цене

Ответы: 1 – ____, 2 – ____, 3 – ____

8. Какое влияние на денежную массу окажет повышение нормы обязательных резервов? (выберите один ответ)

- Денежная масса увеличится
- Денежная масса не изменится
- Денежная масса сократится
- Однозначного ответа нет, всё зависит от ключевой ставки

9. Перечислите любые три принципа кредитования (например, срочность – кредит выдаётся на определённый срок):

- 1.
- 2.
- 3.

Блок Б. Мотивация и самооценка (закрытые вопросы)

10. Оцени свой интерес к теме «Денежно-кредитные отношения» по шкале от 1 до 5 (обведи):

1 (совсем не интересно) 2 3 4 5 (очень интересно)

11. Насколько сложным для тебя кажется материал по этой теме? (обведи):

1 (очень сложный) 2 3 4 5 (очень лёгкий)

12. Как часто ты смотришь или читаешь новости о решениях Центрального банка (ключевая ставка, инфляция)? (выбери один ответ)

- Регулярно, слежу специально
- Иногда, если попадает в новостной ленте
- Практически никогда, это неинтересно
- Затрудняюсь ответить

Блок В. После игры – дополнительно

(заполняется только после завершения игры)

13. Оцени, насколько игра помогла тебе понять тему «Денежно-кредитные отношения» (обведи):

1 (совсем не помогла) 2 3 4 5 (очень помогла)

14. Хотел(а) бы ты участвовать в подобных ролевых играх на других уроках обществознания (налоговая система, безработица и т.д.)?

- Да, обязательно
- Скорее да
- Скорее нет
- Нет

15. Напиши кратко: что для тебя было самым полезным в игре, а что – самым сложным?

Полезное:

Сложное:
