Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр внешкольной работы» г. Отрадное
Ленинградская область
Кировский район

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО
«Центр внешкольной работы»
г. Отрадное
_____Н.В. Андреева
Приказ № **73**
«31»___мая____2023 г.

РАССМОТРЕНА
на Педагогическом совете
Протокол №___**5**__
«_31_»___мая____2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Личные финансы»

(социально-гуманитарная направленность)

Возраст обучающихся: 12 – 17 лет
Срок реализации: краткосрочная, 2 часа

Составила:
педагог дополнительного образования
Малевич Светлана Васильевна

г. Отрадное
2023 год

Пояснительная записка

Данная программа имеет *социально-гуманитарную* направленность и направлена на повышение финансовой грамотности учащихся.

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 №196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письма Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 года № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

Программа «Личные финансы» - это интеллектуальное соревнование, которое нацелено на привлечение внимания школьников к необходимости повышения уровня финансовой грамотности в процессе поиска ответов на вопросы многоуровневой сложности.

Принципы, лежащие в основе программы:

- принцип свободы действия, мнений, традиций;
- принцип равных возможностей;
- принцип ориентации на успешную деятельность.

Цель - знакомство с основными понятиями и систематизация существующих знаний участников через погружение в предметный материал в игровой форме.

Задачи:

- формирование устойчивого интереса обучающихся к исследовательской деятельности;
- повышение мотивации обучающихся к освоению финансовой грамотности;

- развитие умений пользоваться полученной информацией в процессе принятия финансовых решений.

Возраст обучающихся:

Программа предназначена для детей **12 – 17 лет**
Отбора детей для обучения по данной программе не предусмотрено.

Срок реализации программы
Программа краткосрочная, всего- 2 часа.

Краткая характеристика

Игра рассчитана на учащихся 5-11 классов. Игра не является командной, каждый ребенок играет за себя. Ведущий зачитывает ситуации, с которыми дети могут сталкиваться ежедневно, и предлагает принять решение в каждой из них. Какие-то действия принесут выгоду, какие-то приведут к потерям, но окончательно это станет известно только к концу игры.

Игра рассчитана на 45 – 60 минут (включая около 15 минут на подсчет участниками своих результатов и их озвучивание). Вместе с тем она легко масштабируется: количество ситуаций может быть больше или меньше (можно убрать некоторые из предложенных ситуаций) в зависимости от резерва времени, отведенного на мероприятие.

Также параметры игры могут меняться в зависимости от региона, возраста детей и их социальных особенностей: рассматриваемые ситуации и указанные суммы денег легко адаптируются к аудитории.

План проведения игры:

1. Вступление. Ведущий рассказывает правила игры и определяет тайминг.
2. Ведущий зачитывает поочередно каждую игровую ситуацию, просит детей сделать выбор и записать его на листе бумаги, либо в готовом бланке формы участника (Приложение 1)
3. Подведение итогов. Ведущий зачитывает расшифровку результатов для каждой игровой ситуации. Дети отмечают финансовый результат рядом с каждой ситуацией и подсчитывают сумму.
4. Ведущий озвучивает, какой минимальный и максимальный финансовый результат можно получить в игре, предлагает детям озвучить свой результат.
5. Ведущий объясняет базовые понятия личного финансового планирования, опираясь на результаты игры.

Технические требования к месту проведения и реквизиту

1. Предполагается, что во время игры дети сидят на стульях. Также для удобства ведения записей детьми необходимы столы или планшеты для бумаги с зажимом, блокноты или распечатанные бланки участников по количеству игроков.
2. Для ведения записей нужны ручки или карандаши.
3. Для проведения игры не требуется дополнительного реквизита, однако наличие проектора является преимуществом, поскольку в этом случае можно демонстрировать презентацию, иллюстрирующую каждую игровую ситуацию, что сделает мероприятие более интересным для детей.

Порядок проведения мероприятия

Необходимо обозначить участникам игровую ситуацию, в которой они находятся.

Представьте, что родители выдаютВам 50 рублей каждый будний день на карманные расходы. Стандартный обед в школе стоит 30 руб., Вы покупаете его каждый день, а оставшиеся 20 рублей можете использовать на свое усмотрение.

Также дома у Вас есть копилка, в которой лежит 500 рублей – деньги,оставшиеся со дня рождения.

Игра длится одну игровую неделю. Вам будут зачитываться ежедневные ситуации, происходящие в течение игровой недели (по 2-3 ситуации за день), и Вы будете принимать решение о том, как поступить в каждой из них.Предполагается, что у Вас в каждой игровой ситуации есть достаточное количество денег для того, чтобы выбрать любой из предложенных вариантов ответа.

На листе бумаги или бланки участника (Приложение 1) необходимо будет отмечать порядковый номер игровой ситуации, ее краткое название и рядом – выбранный Вами вариант ответа.

Не нужно угадывать правильный вариант ответа, отвечайте так, как поступили бы на самом деле. Только в этом случае результаты игры будут иметь для Вас смысл.

Основной этап игры – инструкция игротехникам

Для эффективного проведения игры необходимо, чтобы участники не догадывались о том, что в игре можно копить деньги. Не сообщайте участникам цель игры, напротив, обратите их внимание на то, что отвечать нужно честно, как бы они поступили на самом деле в каждой ситуации.

Игротехник зачитывает номер игровой ситуации и предложенный текст, а также варианты ответа. Участники отмечают номер ситуации и выбранный вариант ответа.

Подведение итогов

Игротехник зачитывает расшифровку ситуаций и просит участников отметить рядом с каждой ситуацией свой результат в рублях.

№ п/п	Расшифровка	Вариант ответа и результат	
1	*«Прогулка».* Независимо от Вашего выбора, Вы ничего не потратили, поскольку Вас угощали.	А) 0	Б) 0
2	*«Няня».*Если Вы согласились посидеть с ребенком, тетя отблагодарила Вас денежной суммой в 50 руб.	А) +50	Б) 0
3	«*Котенок*». К сожалению, котенок заболел. За поход к ветеринару и капли от конъюнктивита пришлось отдать 100 рублей из копилки. Ветеринар сообщает, что котенокввовсе не породистый, так что продать его вряд ли получится.	А) -100	Б) 0
4	*«Работа».* Если согласились пойти на автозаправку, заработали 50 рублей.	А) +50	Б) 0
5	*«Монетка».* Не постеснялись поднять монетку – в кармане прибавилось 5 рублей.	А) +5	Б) 0
6	*«Выгода».*Игрок на форексе сообщает, что его вложения не окупились, деньгион вернуть не может, за что очень извиняется.	А) -20	Б) 0
7	*«Квест».* Либо идете с друзьями,	А) -100	Б) 0

№ п/п	Расшифровка	Вариант ответа и результат	
	либо экономите деньги.		
8	«*Спиннер*». Можно было избавиться от ненужной вещи и при этом заработать.	А) +50	Б) или В) 0
9	*«Пицца».* Если купили пиццу за 50 руб., а не стандартный обед за 30 руб., то разница в цене (20 руб.) увеличила Ваши расходы.	А) -20	Б) 0
10	*«Прогулка 2»*. Угощать друга или нет – решать Вам, но если он недавно Вас угощал, то выбора у Вас уже нет.	А) -40	Б) 0
11	*«Мусор»*. 10 рублей – немного, но за несколько дней набежит сумма побольше.	А или В) 0	Б) +30 (по 10 руб. в день, начиная с пятницы)
12	*«Долг».*Если Вы напомните, то знакомый вернет деньги, если нет – то нет.	А) +20	Б) 0
13	*«Слайм»*. Еще однанебольшая покупка, или все-таки бережем деньги?	А) -20	Б) 0
14	*«Лотерея».* Ни один Ваш билетик не выиграл. Выигрышных билетов вообще нет, а выигравший на Ваших глазах 50 рублей мужчина был подставным лицом.	0) 0 1) -5 2) -10 3) -15 4) -20 5) -25 6) -30	
15	*«Лазер»*. Быть в тренде или сэкономить деньги.	А) -50	Б) 0
16	*«Магазин»*. Если вы принесли сдачу домой, мама разрешила оставить ее себе.	А) 0	Б) +5
17	*«Няня 2»*. Если в ситуации 2, Вы	А) +100	Б) 0

№ п/п	Расшифровка	Вариант ответа и результат	
	согласились посидеть с ребенком, то тётя порекомендовала Вас своей знакомой. И если Вы согласились на предложение знакомой, то заработали 100 рублей.		

Прибавьте к своему результату:

- 100 рублей (50 рублей дают родители по будням, минус обеды по 30 рублей)
- И еще 500 рублей, которые были в копилке

Итого, Вы получите количество денег в копилке по итогам недели.

Участникиподсчитывают, сколько у них по итогам недели денег. Для справки можно сообщить им следующую информацию:

- Если ничего не делать и отрицательно отвечать на все вопросы, то за эти 7 дней накопится100 рублей(50 рублей дают родители по будням, минус обеды по 30 рублей). В копилке будет 600 рублей.
- Максимальный проигрыш: минус 280 рублей (380-100). В копилке останется 220 рублей. Итог: еще одна такая неделя и в копилке будет пусто!
- Максимальный выигрыш: плюс410рублей (100+310). В копилке:910 рублей. Если продолжать в том же духе, то еще через три недели в копилке будет более2000 рублей!

Участники могут поднять руку и озвучить свой результат.

Приложение 1.

№	Название игровой ситуации	Ваш ответ	Расшифровка
1	Прогулка		
2	Няня		
3	Котёнок		

4	Работа		
5	Монетка		
6	Выгода		
7	Квест		
8	Спиннер		
9	Пицца		
10	Прогулка 2		
11	Мусор		
12	Долг		
13	Слайм		
14	Лотерея		
15	Лазер		
16	Магазин		
17	Няня 2		