**Развитие финансовой грамотности обучающихся посредством организационно-деятельностной игры**

*Е.В. Беспалова*

*Зам.директора по УВР*

*МБОУ «Рощинская СОШ»*

 Деятельностный подход, лежащий в основе современного образования, направлен, в том числе, на развитие функциональной грамотности обучающихся. Именно функциональная грамотность становится ключевым условием достижения высоких образовательных результатов. Однако цель качественного образования не ограничивается исключительно учебными результатами, важно и личностное развитие учащегося. Для того чтобы выпускник школы имел возможность применять полученные в школе знания и умения для решения текущих жизненных задач, образование должно быть деятельностным.

 В обучении финансовой грамотности необходимо придерживаться того же принципа. Для развития грамотного финансового поведения необходимо создавать жизненные ситуации, провоцирующие ребят выбирать различные стратегии поведения. Достаточно эффективной для этого, на мой взгляд, является игра. Она дает возможность в ограниченном пространстве и в сжатые сроки смоделировать необходимую жизненную ситуацию и погрузиться в нее.

В рамках данной практики представляется организационно-деловая игра «Финансовый переполох». В основу разработки данной игры был положен принцип настольных стратегических финансовых игр типа Монополии.

Цель игры – погрузить обучающихся в специально созданные условия, приближенные к жизненным.

Форма игры позволяет достичь следующих образовательных результатов:

**Личные финансы:**

* уметь различать регулярные и нерегулярные источники дохода;
* уметь распределять расходы по основным категориям;
* уметь оценить свои ежемесячные расходы с точки зрения их необходимости;

**Личные сбережения:**

* уметь откладывать деньги на определенные цели;
* уметь составлять план накопления на какую-либо финансовую цель (в краткосрочном периоде);
* уметь сравнивать условия по разным банковским продуктам.

**Займы и кредиты**

* уметь выделять плюсы и минусы использования заёмных средств;
* уметь оценивать материальные возможности возврата заёмных средств;
* определять, для каких случаев подходят те или иные виды заимствования;
* принимать грамотные решения относительно целесообразности обращения за займом и/или кредитом;

**Инвестирование**

* уметь рассчитывать доходность отдельных осуществленных операций с различными инвестиционными продуктами;
* выявлять риски, сопутствующие инвестированию денег на рынке ценных бумаг;

**Предпринимательство**

* уметь выбирать нишу для потенциального предпринимательского проекта, основываясь на исследованиях из официальных источников;
* уметь мыслить стратегически от конечной цели при выборе формы предпринимательской деятельности.

Помимо образовательных результатов формат игры позволяет развивать коммуникативные навыки (высказывание своей точки зрения, совместная деятельность и пр.), регулятивные (самоорганизация, самоконтроля, развитие эмоционального интеллекта).

Суть игры заключается в том, чтобы организовать процесс, в рамках которого обучающихся в очень короткий промежуток времени проживают жизненные ситуации (от получения заработной платы до приобретения мечты). Накапливать деньги на мечту можно различными способами (накопления, операции с ценными бумагами и недвижимостью, предпринимательская деятельность). Важно отметить, что формат игры позволяет игрокам не бояться финансовых рисков, здесь не страшно попробовать рискнуть. В ходе игры одни могут рискнуть и получить большую прибыль, другие - потерять все.

Игра проводится в три этапа:

Подготовительный (организационный)

Основной (непосредственно игра)

Рефлексивный (подведение итогов).

Подготовительный этап самый длительный и трудоемкий, на этом этапе был создан штаб организаторов из числа старшеклассников. Ими был разработан сценарий игры, определен макет игры (количество локаций), подготовлено оформление и дидактический материал игры.

Когда все было готово, роли и обязанности распределены; локации тематически оформлены, карточки распечатаны, наступил основной этап (непосредственно игра).

Основной этап длился гораздо меньше, чем этап подготовки. Вся игра была проведена в рамках одного дня, в течение 2-3 часов.

Начинается игра с общего сбора, распределения игроков на команды и разъяснения сценария игры, ее цели и правил. Игрокам раздали индивидуальные карточки, где был указан размер дохода каждого, размер зарплаты, которую он будет каждый день получать. Цель игры – накопить на мечту.

Вся игра длилась 4 игровых дня. Каждый день длился по 20 минут. В конце каждого дня подводились промежуточные итоги, которые вносились в общее табло учета.

В течение игрового дня команды реализовывали свои стратегии по увеличению прибыли посредством:

* получение заработной платы;
* покупка и продажа недвижимости;
* инвестирование (операции с ценными бумагами);
* приобретение бизнеса.

Для этого были организованы разные локации: банки для совершения различных финансовых операций; жилищная контроля для операций с недвижимостью; центр предпринимательства, где можно было приобрести готовый бизнес с уже установленной доходностью; брокерская контора, где совершались операции с ценными бумагами.

Для крупной покупки ребята могли взять кредит, для этого им предлагались различные кредитные продукты в банке.

Помимо того, по коридору свободно ходили организаторы и раздавали в случайном порядке карточки «Шанс» (одни карточки приносили случайную прибыль, получая другие, игроки теряли деньги).

По истечении 4 игровых дней, были подведены итоги игры, определены победители.

В результате игры были команды, которым удалось накопить необходимую сумму, были и те, кто рискнул и потерял все. В ходе рефлексии ребята обсудили эффективные стратегии и сделали выводы о рискованных ситуациях.

Данная игра позволяет обучающимся на практике опробовать разные стратегии финансового поведения, оценить возможные финансовые риски и возможности.

Представленный опыт может быть полезен в рамках внеурочной деятельности или дополнительного образования.

Подобные игры являются эффективным инструментом для развития не только финансовой, но всей функциональной грамотности в целом.

В данном формате мы провели несколько игр. Самая первая игра называлась «Ярмарка профессий будущего». Идея ее разработки и проведения возникла в ходе профориентационной работы. Возникла задача ознакомить обучающихся с атласом профессий будущего.

Была собрана организационная группа учеников, которые и взяли на себя всю работу по подготовке и проведению игры.

Подготовка к игре длилась почти 2 месяца. Ребята придумали сценарий игры, по которому должна была состояться ярмарка, на которой продавались бы профессии будущего. Для этого из атласа новых профессий будущего мы выбрали пять отраслей. Одна отрасль – это одна локация. В каждой отрасли было представлено по пять профессий. Задача организаторов-менеджеров по продажам – продать как можно большему количеству людей свои профессии.

Ценой профессии служили набор надпрофессиональных компетенций, таких как математическая грамотность, читательская грамотности, креативное мышление и т.п.

Т.е. для того чтобы купить понравившуюся профессию игрок должен был проявить необходимые навыки. Для этого были созданы другие локации игры: банки компетенций. В банке компетенций можно было обратиться в нужный тебе отдел (например, математической грамотности) выполнить одно или несколько заданий по выбору сложности и получить некий сертификат в виде игровой денежной купюры. Каждое задание в зависимости от сложности относится к 1, 2 или 3 урочню, с таким же номиналом были и игровые деньги.

Когда игрок, выполняя задания, набирал необходимое число игровых денег, она мог купить понравившуюся профессию.

Победителем считался тот, кто купил больше профессий.

На рефлексии игры были подведены общие итоги, определены победители, набравшие большее количество профессий.

Плюс к тому, организаторы провели небольшую аналитическую работу и озвучили профессии и отрасли, к которым был проявлен больший интерес. А сотрудники банков компетенций объявили сколько заданий разных уровней было выполнено игроками, сколько было выполнено неправильно, кто набрал больше всего баллов по каждой отдельной компетенции.

Таким образом, формат организационно-деятельностной игры подтвердила свою эффективность в развитии функциональной грамотности в целом и финансовой грамотности в частности. Благодаря своему формату она обеспечивает создание разнообразных жизненных ситуаций, позволяющих на практике опробовать различные модели финансового поведения и выбрать оптимальную.