**Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное Учреждение «Мамедкалинская гимназия имени М.Алиева»**

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ**

**ТЕМА**

**ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ ДЛЯ ДЕТЕЙ И СИРОТ**

**Выполнила:**

**Минатуллаева Алина Магомедовна**

**Ученица 10 класса.**

**Мамедкала**

**2023г.**

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

**1.** ВВЕДЕНИЕ…………………………………………. …………………..….3

1.1 Обоснование актуальность……………………………………………..3-4

1.2 Определение цели………………………………………………………4

1.3 Определение задачи…………………………………………………….4-5

1.4 Определение проблемы………………………………………………5-6

1.5 Определение гипотезы………………………………………………...6-7

**2.** ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ………………………………………………………8

2.1 Литературный обзор………………………………………………………8

2.2 Методика исследования………………………………………………9-10

2.3 Описание исследования………………………………………………10-11

**3.** ЗАКЛЮЧЕНИЕ ……………………………………………………………12

3.1 Выводы и результаты………………………………………………….12-13

**4.** СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ………………………………………………….14

**ВВЕДЕНИЕ**

**АКТУАЛЬНОСТЬ:**

Финансы – это неотъемлемая часть жизни человека. Каждый день все мы сталкиваемся с теми или иными финансовыми операциями. Рациональность принятия экономических решений напрямую зависит от финансовой грамотности и уровня адаптации человека в обществе. Дети достаточно рано становятся субъектами денежных операций, но не имеют достаточных знаний для рационального пользования финансами в виду отсутствия раннего интереса к экономическим знаниям.

Если большинству детей в этом вопросе могут помочь родители, то у детей-сирот, воспитывающихся в детских домах и учреждениях интернатного типа, такой возможности нет в результате сложившихся обстоятельств, и этот вопрос является ещё более проблемным.

Согласно Федеральному закону от 21.12.1996 N 159-ФЗ (ред. от 14.07.2022) "О дополнительных гарантиях по социальной поддержке детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей", детям-сиротам, при наступлении совершеннолетия, в качестве льгот предоставляется единовременная денежная выплата (разная в зависимости от региона), а также социальное жильё сроком на пять лет.

Моей деятельностью я стремлюсь помочь детям-сиротам научиться правильно распоряжаться своим капиталом.

Научно доказано, что усвоение учебного материала происходит эффективнее в процессе игровой деятельности,

 Научно доказано, что усвоение учебного материала происходит эффективнее в процессе игровой деятельности. Включающей в себя элементы соревнования и взаимодействия с другими участниками. Такой подход к обучению позволяет повысить мотивацию студентов к изучению, улучшить усвоение информации и формировать навыки сотрудничества и коммуникации. Игровые задания и задачи также могут помочь студентам развивать практические навыки, решать проблемы и применять знания в реальных условиях. Кроме того, игровой подход может быть особенно полезен для студентов с трудностями при обучении и для тех, кто склонен к отвлекающимся и беспокойным состояниям во время занятий.

**ЦЕЛЬ:**

Создание настольной ролевой игры "Бешеные деньги", помогающей детям-сиротам адаптироваться к реалиям цифровой экономики до 15 апреля 2023 года.

**ЗАДАЧИ:**

1. Изучить основы цифровой экономики и ее значение для современного мира;
2. Изучить специфику социальных проблем, с которыми сталкиваются дети-сироты, и определить, какие навыки и знания им необходимы для успешной адаптации к реалиям цифровой экономики;
3. Разработать игровую механику и правила для настольной ролевой игры "Бешеные деньги", которая будет сочетать в себе элементы обучения и развлечения;
4. Создать игровой материал - набор карт, фишек, игровых полей и т.д.
5. Провести тестирование игры среди целевой аудитории - детей-сирот, а также среди группы контроля;
6. Изучить отзывы и рекомендации на тестирование, а также провести анализ эффективности игры;
7. Внести необходимые изменения в игровую механику и создать окончательную версию игры;
8. Распространить игру среди детских домов и других организаций, занимающихся поддержкой детей-сирот.

**ПРОБЛЕМА:**

Низкая осведомленность детей-сирот о принципах работы финансового мира.

Дети-сирот являются одной из самых уязвимых групп населения, которые нуждаются в особенном внимании и заботе со стороны общества. К сожалению, эта категория детей часто сталкивается с проблемами в области финансового образования и осведомленности о принципах работы финансового мира.

Недостаточная информированность детей-сирот может привести к тому, что они станут легкой мишенью для мошенников и обманщиков. Кроме того, такие дети могут не знать о том, как управлять своими финансами, что может привести к тратам денег на ненужные вещи и неправильному распределению бюджета.

Поэтому важно обратить внимание на финансовое образование детей-сирот. Одним из способов является организация специальных программ и мероприятий, направленных на обучение детей основам персональных финансов. Важно, чтобы такое образование было доступным и понятным для всех детей-сирот, независимо от их возраста и уровня образования.

Важно не только дать знания, но и помочь детям понять, почему это важно для их будущего.

Финансовое образование – это важный аспект жизни детей-сирот, который может стать ключом к успешной адаптации в обществе и достижению финансовой стабильности.

**ГИПОТЕЗА:**

Усвоение учебного материала будет эффективние, используя настольно-ролевую игру.

Настольно-ролевая игра может стать эффективным инструментом, помогающим детям-сиротам усвоить учебный материал. В игре участвуют несколько игроков, каждый из которых играет свою роль и выполняет определенные задания.

В процессе игры дети-сироты могут углубить свои знания, освоить новые принципы и концепции, а также развить свои социальные навыки, в том числе навыки коммуникации, коллаборации, принятия решений и управления временем.

В игре дети-сироты могут использовать свои умения и знания, чтобы решать проблемы и развивать свою способность мыслить креативно. Кроме того, настольно-ролевая игра может быть веселой и захватывающей, что поможет студентам заинтересоваться темой и увеличить мотивацию для учебы.

Таким образом, использование настольно-ролевой игры может стать эффективным способом улучшить процесс обучения и помочь детям-сиротам освоить учебный материал.

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ:**

**ЛИТЕРАТУРНЫЙ ОБЗОР:**

Финансовая грамотность - это один из важнейших навыков, которые необходимо приобрести в современном мире. Недостаток знаний о том, как управлять финансами, может привести к большим проблемам и неприятностям. Поэтому, чтобы помочь детям и сиротам приобрести навыки управления своими финансами, была создана настольная ролевая игра, которая позволяет им на практике применять знания и умения в мире финансов.

В качестве одного из обзорных материалов можно рассмотреть работу научного сотрудника института Образования высшей школы экономики Ирины Кушнаревой «Национальные и международные исследования в области финансовой грамотности детей и юношества». В своей работе Ирина Кушнарева подчеркивает особенности формирования финансовых компетенций у детей и молодежи в условиях современной экономики, а также описывает наиболее успешные методики обучения финансовой грамотности для этой категории населения.

В целом, литературного материала на тему финансовой грамотности детей и сирот не мало. Много достойных книг и статей на эту тему написаны педагогами, экономистами, социологами и психологами. Однако создание настольной ролевой игры, ориентированной на этих возрастных категорий, является совершенно новой и интересной инициативой, которая может полезно сказаться на обучении финансовой грамотности социально уязвимых групп. Она сведет к минимуму теоретический аспект изучения данного вопроса и поможет на практике понять, что такое финансовая грамотность.

**МЕТОДИКА ИССЛЕДОВАНИЯ:**

Для исследования проекта настольной ролевой игры по финансовой грамотности для детей и сирот можно использовать следующую методику:

1. Определение целевой аудитории игры. Разработчики игры должны определить, какая возрастная группа детей будет играть в их проект, а также учесть некоторые особенности сирот и детей из социально незащищенных семей.
2. Оценка соответствия игры целям и задачам, поставленным перед проектом. Необходимо определить, соответствует ли игра целям и задачам, поставленным перед проектом, и насколько эффективна она в достижении этих целей.
3. Оценка уровня понимания правил игры и целей игры у детей и сирот. Разработчики должны проверить, насколько легко и понятно детям и сиротам объясняются правила игры и цели, которые игроки должны достигнуть.
4. Оценка привлекательности и интересности игры для детей и сирот. Привлекательность и интересность игры являются ключевыми факторами успешности проекта. Необходимо выяснить, насколько дети и сироты заинтересованы в игре.
5. Оценка уровня образовательной функции игры. Важным фактором игры является её образовательная функция. Разработчики должны проверить, насколько эффективно игра передаёт знания и навыки по теме финансовой грамотности.
6. Оценка степени сбалансированности уровня сложности игры. Сбалансированность уровня сложности игры является важным фактором успешности игры. Разработчики должны учитывать, что игра должна быть достаточно простой для детей и сирот, но при этом не должна быть слишком простой, чтобы не терять интерес игроков.
7. Проведение фокус-групп для проверки игры. Одним из лучших способов проверить качество и эффективность игры является проведение фокус-групп. В фокус-группах дети и сироты играют в игру, а затем оценивают её.
8. Определение областей для дальнейшего улучшения игры. Результаты исследования помогут определить области, которые необходимо улучшить для достижения большего эффекта. Разработчики могут использовать эти данные для дальнейшей работы над игрой и улучшения её качества.

**ОПИСАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ:**

Игра рассчитана на 2-6 игроков от 14 лет. Игровым полем будет выступать квадратное поле 14\*14 клеток, каждая из которых будет содержать определенную активность: Поля “Старт”, “Тюрьма”, “Интересные факты” и “Суд” Расходы на базовые/премиальные товары и услуги Покупка акций, биткоина, открытие вклада в банке, аукцион Карты “Шанс” и “Удача” Игроки будут перемещаться по игровому полю, бросая 2 игральные кости. Цель игры: набрать наибольшее количество очков благополучия, которые будут начисляться за имущество и ценные бумаги, присутствующие у игрока на момент окончания игры.

Каждый игрок начинает игру со стартовой суммой денег и может использовать их для покупок на игровом поле. Каждый ход игрок может бросить кости и переместиться на соответствующее количество клеток. Если игрок оказывается на клетке “Интересные факты”, то он должен ответить на вопрос, связанный с экономикой. Если он ответит правильно, то получит бонус.

Если игрок попадает на клетку “Шанс” или “Удача”, то ему даются случайные действия, которые могут быть как положительными, так и отрицательными для его финансового положения.

Когда игрок попадает на клетку “Расходы”, то он должен произвести оплату за базовые или премиальные товары и услуги, например, за питание или развлечения.

Если игрок попадает на клетку “Покупка акций”, то он может приобрести акции компаний, которые будут приносить ему доход в течение игры. Клетка “Открытие вклада в банке” позволяет игроку получать проценты на свои деньги в течение нескольких ходов.

Когда игрок попадает на клетку “Аукцион”, то он может участвовать в аукционе, приобретая различные ценные предметы, которые так же будут приносить ему доход.

Когда игрок попадает на клетку “Суд”, то он подвергается случайному судебному разбирательству, которое может привести к штрафу, лишению имущества или отсрочке в прибавлении очков благополучия.

Если игрок попадает на клетку “Тюрьма”, то он останавливается на несколько ходов, лишая себя возможности двигаться по полю и зарабатывать очки благополучия.

Игра заканчивается после достижения определенного количества ходов или после того, как все игроки пройдут через стартовую клетку. Победитель определяется по количеству очков благополучия, набранному на момент окончания игры. Игроки могут оценить свои финансовые навыки и получить удовольствие от часов проведенных в компании друзей.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

**ВЫВОДЫ И РЕЗУЛЬТАТЫ:**

Перспективы развития настольной ролевой игры по финансовой грамотности для детей и сирот

На сегодняшний день финансовая грамотность является одним из важнейших компетенций, которые должны иметь современные дети. Она позволяет им лучше понимать свои финансовые возможности, принимать правильные решения в отношении денежных средств и управлять своими финансами. Настольная ролевая игра по финансовой грамотности может стать отличным инструментом для обучения детей, особенно для детей-сирот.

Такая игра позволит детям на практике узнать, как правильно распоряжаться деньгами, как сберегать и инвестировать свои средства, чтобы достигнуть своих целей. Они научатся определять свои финансовые приоритеты и принимать решения в сложных ситуациях, связанных с деньгами.

В развитии такой игры можно использовать различные сценарии, которые будут отражать различные жизненные ситуации и научат детей принимать правильные решения в них. Например, игроки могут играть за персонажей-предпринимателей и на практике узнать, как начать свой бизнес и достичь успеха. Или играть за персонажей-инвесторов и научиться выбирать правильные инвестиции и управлять своим портфелем.

Такая игра может быть полезной не только для детей-сирот, но и для всех детей, которые хотят научиться лучше понимать финансовые вопросы. Настольные игры по финансовой грамотности уже пользуются популярностью в разных странах мира, и их развитие может стать важным шагом в образовании детей в этой области.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ЗАКОН

О ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГАРАНТИЯХ

ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОДДЕРЖКЕ ДЕТЕЙ-СИРОТ И ДЕТЕЙ,

ОСТАВШИХСЯ БЕЗ ПОПЕЧЕНИЯ РОДИТЕЛЕЙ.

1. <https://fmc.hse.ru/chforms> - информация по финансовой грамотности детей-сирот.
2. <https://school-science.ru/9/7/44380> - финансовая грамотность в мире.
3. <https://gb.ru/blog/usvoenie-informatsii/> - способы усвоения информации в психологии.