




# ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

*Самоменеджмент. Финансы*



*Образы и объекты  
Инструментарий по методологии  
активного обучения  
Часть 3*



**PERL**

## Финансовая грамотность. Инструментарий по управлению личными финансами

### Образы и объекты

#### Инструментарий по методологии активного обучения. Часть 3

Впервые опубликовано в 2011 г.

PERL — Партнерство в интересах образования и исследований в области ответственного отношения к жизни, университет Хедмарк (Partnership for Education and Research about Responsible Living Hedmark University)

Колледж Университета Хедмарк

Хамар, Норвегия

<http://www.perlprojects.org/>

ISBN: 978-82-7671-857-7



Lifelong Learning Programme



Данный проект финансируется при поддержке Европейской комиссии. Материал отражает точку зрения авторов. Взгляды Европейской комиссии могут не совпадать со взглядами, изложенными в этом материале.

Это издание частично профинансировано Министерством образования и навыков Ирландии как составляющая вклада в Декаду ООН по образованию для устойчивого развития (2005–2014).

© 2011 совместно с авторами.

#### Редакторы:



Professionshøjskolen UCC

Джетте Готтчау (Jette GOTTSCHAU), Университетский колледж Копенгагена, Дания



Generation Europe Foundation  
Czech Republic

Ленка Петыркова (Lenka PETYRKOVA), Общественная организация «Поколение Европа», Чешская Республика



UNIVERSITY OF MALTA  
L-Università ta' Malta

Сюзанна Пископо (Suzanne PISCOPO), Университет Мальты, Мальта

#### Авторы:

Фиола Батлер (Fiola BUTLER), Центр разработки учебных программ, (CDVEC), Ирландия

Джетте Готтчау (Jette GOTTSCHAU), Университетский колледж Копенгагена (Professionshøjskolen UCC), Дания

Стейнунн Анна Гуннлаугсдоттир (STEINUNN ANNA GUNNLAUGSDÓTTIR), Общество для учителей, формирующих жизненно важные навыки учащихся старшей школы, Исландия

Съёфн Гудмундсдоттир (SJÖFN GUÐMUNDSDÓTTIR), Общество для учителей, формирующих жизненно важные навыки учащихся старшей школы, Исландия

Маргарет Джепсон (Margaret JEPSON), Ливерпульский университет Джона Мореса, Соединенное королевство

Нуно Мелёсель (NUNO MELOESEL), ESELx, Португалия

Ленка Петыркова (Lenka PETYRKOVA), Общественная организация «Поколение Европа» (Generation Europe, o. s.), Чешская Республика

Мириам О'Донохью (MIRIAM O'DONOGHUE), Центр разработки учебных программ, Дублин, Ирландия

Сюзанна Пископо (Suzanne PISCOPO), Университет Мальты, Мальта

Грегор Торкар (GREGOR TORKAR), Региональный парк Нотраньска, Словения

#### Дизайн и верстка:

Зо Фаркова (Zoo FARKOVA)

Мари Риманова (Marie RIMANOVA)

Общественная организация «Поколение Европа» (Generation Europe, o. s.), Чешская Республика

#### Благодарность:

Рабочая группа PERL 4a (Методология активного обучения) выражает благодарность Виктории В. Торесен (Victoria W. Thoresen), руководителю проекта CCN, доценту колледжа университета Хедмарк, Норвегия, за экспертную поддержку при разработке этих материалов.



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>4</b>
<b>ОБОСНОВАНИЕ НЕОБХОДИМОСТИ ФИНАНСОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ.....</b>	<b>5</b>
<b>ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ .....</b>	<b>6</b>
<b>SPLASH: КАРТОЧКИ ДЛЯ ИГРЫ ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ .....</b>	<b>7</b>
<b>SPLASH: ВАРИАНТЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ.....</b>	<b>17</b>
<b>ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ ТЕРМИНОВ ИГРЫ (КАРТОЧКИ).....</b>	<b>19</b>
<b>СРЕДСТВА ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИГРЫ .....</b>	<b>20</b>
<b>ЛИТЕРАТУРА.....</b>	<b>22</b>

# ВВЕДЕНИЕ

Партнерство в интересах образования и исследований в области ответственного отношения к жизни (PERL) объединяет преподавателей, исследователей и практиков из 120 учреждений более чем 50 стран. Это партнерство исходит из осознания насущной необходимости для отдельных лиц и общества существенно переосмыслить основания выбора, который они делают в своей жизни, и переориентировать их образ жизни, чтобы уменьшить негативные последствия изменения климата и финансовой нестабильности, обеспечить справедливое распределение ресурсов, необходимых для обеспечения устойчивого развития и достойного человеческого существования для всех. Основываясь на шестилетнем опыте работы Образовательной сети CCN (Consumer Citizenship Network), партнеры PERL разрабатывают проекты, методики и материалы, чтобы побудить людей содействовать конструктивным изменениям своей жизни и окружающего мира.

Партнерство PERL вносит свой вклад в Марракешский процесс по устойчивому потреблению и производству, а также в Декаду ООН по образованию в интересах устойчивого развития (2005–2014), которая активно поддерживается UNEP, UNESCO, Итальянской целевой группой по образованию в интересах устойчивого потребления и Министерством охраны окружающей среды Швеции. Партнерство PERL базируется в Европе как часть академической сети Erasmus и сотрудничает также с Азиатско-Тихоокеанским регионом, Африкой и Латинской Америкой.

Партнерская сеть PERL — это большая многопрофильная организация, имеющая в качестве ядра членов рабочей группы, которых поддерживает Сеть консультантов. Сеть PERL координируется Колледжем Университета Хедмарк в Норвегии и поддерживается Министерством по делам детей, равноправия и социальной инклюзии Норвегии.

Одна из рабочих групп PERL специализируется на методологии активного учения, цель которой — развитие ресурсов, основанных на конструктивных, ориентированных на учащихся методах, представленных в Инструментарии по активному обучению «Образы и

объекты»\* и учебном комплекте YouthXchange\*\*. Задача нового инструментария — обеспечение финансовой грамотности. Он включает базовую информацию, необходимую для организации обучения по управлению личными финансами, описание игры и карточки, которые можно использовать в различных образовательных ситуациях.

\* Базовый инструментарий методологии активного обучения «Образы и объекты» разработан образовательной сетью CCN и содержит пошаговые инструкции для планирования и осуществления практик ОУР, используя методику «образы и объекты».

\*\* Учебный комплект тренингов UNEP/UNESCO YouthXchange создан с целью помочь тренерам и отдельным людям понять и транслировать идеи устойчивого потребления.

## НАЗНАЧЕНИЕ ИНСТРУМЕНТАРИЯ

### Целевая группа

– Преподаватели, учителя и организации, которые хотят проводить семинары и мастер-классы по вопросам, связанным с управлением личными финансами.

### Задачи

– Помочь учащимся приобрести знания в области управления личными финансами и усвоить понятия, связанные с этой областью знания.

– Обеспечить учащимся возможность комплексно применить полученные знания, чтобы сделать ответственный выбор, обеспечивающий собственную выгоду, не нарушая права и интересы других людей.

– Предложить творческую и инновационную методологию, оригинальные ресурсы и инструменты для обучения в области личных финансов.



# ОБОСНОВАНИЕ НЕОБХОДИМОСТИ ФИНАНСОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Во многих странах правительство осознает необходимость финансового образования в целях обеспечения финансовой стабильности своих граждан на различных этапах их жизни. Особое внимание уделяется молодым людям, поскольку для этой группы населения характерны недостаток умений управлять денежными средствами, рост безработицы, неконтролируемые кредитование и долги. Преподаватели, работающие с молодежью, играют первостепенную роль: им необходимо обсуждать данные вопросы с учащимися и ориентировать их на принятие ответственных, творческих решений в интересах устойчивого развития.

Финансовые вопросы занимают важное место в жизни каждого человека и умение управлять своими финансами — важный жизненный навык. За последние несколько десятилетий технологическое развитие общества привело к стремительному росту экономики в целом, разнообразию товаров и развитию доступных потребителю услуг, в том числе финансовых, что делает процесс принятия финансовых решений все более трудным. Успешно управляя своими финансами, потребители сегодня должны иметь возможность дифференцировать широкий спектр товаров и услуг, чтобы выделить наиболее соответствующие их нуждам и целям. Финансовые трудности могут серьезно повлиять на личное благополучие человека, благосостояние его семьи, сказываясь на его текущей и будущей финансовой безопасности.

По мнению многих, дети и подростки являются важной группой потребителей. Зачастую именно они становятся объектами для сбыта различных видов товаров и услуг. Спендер (Spender, 1998) утверждает, что маленькие дети все чаще становятся мишенью для маркетологов и рекламодателей из-за той суммы денег, которую они тратят на себя, влияния, которое они оказывают на расходы своих родителей, заставляя их тратить больше, а также из-за тех денег, которые они потратят, когда сами станут взрослыми. До недавнего времени маркетинг, ориентированный на детей, концентрировался на конфетах и игрушках. Сейчас же он охватывает одежду, обувь, огромное разнообразие фастфуда, спортивный инвентарь, продукты компьютерной технологии, парфюмерии, а также такие взрослые товары, как автомобили и кредитные карточки. Такое продвижение товаров и услуг может с легкостью привести к избыточному потреблению и чрезмерным тратам и закончиться различными финансовыми проблемами, в частности долгами как самих молодых людей и их семей, так и всего общества в целом.

Во многих странах молодые люди могут получить кредит в более раннем возрасте, чем это могли сделать их родители. По этой причине им необходимо иметь полное представление о пользовании кредитом с очень раннего возраста.

## ОТВЕТСТВЕННОЕ ОТНОШЕНИЕ К ЖИЗНИ

*В концепции PERL ответственное отношение к жизни связано с пересмотром существующих ценностей и приоритетов, переосмыслением человеческих отношений, трансформацией подходов к тому, как общество справляется с существующими экономическими, социальными и экологическими проблемами, активизируя диалог между научными кругами и обществом. Содействуя ответственному поведению, образование позволяет человеку изучить системы и процессы, связанные с потреблением. Оно способствует переосмыслению и реорганизации информации в более широких контекстах и предполагает переоценку таких основных проблем, как ценность материального и нематериального успеха, значимость уважения и служения ближним. Нынешняя ситуация вызывает необходимость дальнейшего развития рефлексивного мышления и аналитических умений, способствующих расшифровке обширных и агрессивных коммерческих сообщений, действию которых постоянно подвергаются люди во всем мире. (Более подробная информация по ответственному отношению к жизни находится здесь: [www.perlprojects.org](http://www.perlprojects.org))*

Исследование Гуджондоттир Хьяртардоттир (Gudjonsdottir, Hjartardottir, 2007) показало, что молодые люди не знакомы с основными финансовыми понятиями и терминами, имеют недостаточно четкие представления о финансовых контрактах, даже если уже и подписывали такой договор.

Финансовое образование должно стремиться к тому, чтобы помочь детям и подросткам получить более глубокое понимание финансовых концепций, терминов и договоров. Они должны осознать силу влияния маркетинга и рекламы, а также понимать последствия своего выбора в удовлетворении как своих собственных потребностей, так и желаний других. Соответствующие возрасту финансовое образование является ключом к развитию ответственного отношения к жизни.

## ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

Основой для методологии активного учения и обучения являются трансформативные подходы, которые предлагают возможности для интерактивного взаимодействия между педагогами и учащимися, учащимися между собой, а также учащимися и изучаемым материалом. Трансформативные подходы помогают учащимся активно строить свое собственное понимание, смыслы и ценности.

Одной из старейших методик активного обучения являются игры. Игры помогают вовлечь учащихся в работу как в одиночку, так и в команде. Они могут облегчить знакомство с новыми терминами и понятиями, а также способствовать развитию критического мышления, появлению привычки оценивать доказательства, правильно ставить цели и ориентироваться на принятие решений.

Игра привлекательна для участников возможностью показать себя в соревновании и стать победителем. Игры ориентируют на то, чтобы сделать все возможное для успеха. Будучи игроком, нужно быть мотивированным, чтобы активно участвовать, выбирая стратегии победы. Дополнительными характеристиками обучающей игры является возможность развития критического и творческого мышления, что придает им дополнительную ценность. Так называемые творческие игры создаются именно с этой целью.

Основанные на ролевой игре «Глобальный договор ООН» (UN Global Compact Dilemma Game (2011)) и теориях Квортрупа (Qvortrup) (2006 a,b,c) и Кнупа (Кноор) (2006), творческие игры строятся на следующих принципах.

Столкновение с выбором. Это означает, что в игре придется выбрать между двумя или более вариантами решений, при этом принимая во внимание различные вопросы, в том числе этические. Необходимость выбора может заинтересовать участников игры узнать побольше, а также сформировать свою позицию по отношению к изучаемому вопросу.


Творческое мышление и действие. Правила и материалы игры могут включить участников в ситуацию изучения и выбора различных вариантов решений и побудить их подумать о новом способе действия.



Предоставление — получение обратной связи и ее рефлексия. Обратная связь в игре способствует рефлексии идей и способа мышления, а также пересмотру сделанного выбора. Вы можете оспорить решения, задать вопросы, чтобы найти ответы на возникшие проблемы, выбирать подходящие решения и даже открыть для себя новые дилеммы. Критикуя, участники, как правило, вознаграждаются за свои творческие усилия.

Эти три основных принципа могут быть положены и в разработку творческих игр, направленных на преподавание и обучение в области личных финансов. Их назначение — предоставить учащимся возможность творчески осмыслить ответственность за принимаемые финансовые решения и поведение, а также выявить и выбрать альтернативные решения и способы действий.

Данный инструментарий содержит один из примеров такой игры — с помощью карточек по финансовой грамотности. На них представлены красочные изображения, которые могут быть использованы разными способами. Основная цель этой игры — облегчить понимание терминов, связанных с финансами. Игра также может быть адаптирована для обогащения опыта обучения, который откроет новые пути для восприятия и объединения проблем, а также их решения (Qvortrup, 2006).



Следующие страницы  
содержат 32 карточки для

**SPLASH:**  
**игры по финансовой**  
**грамотности**

Рекомендуется вырезать  
и заламинировать карточки  
для дальнейшего использования

# ДЛЯ ЗАМЕТОК





**МАГАЗИН**  
Место, где люди могут покупать товары  
и услуги



**ПОТРЕБЛЕНИЕ**  
Использование или покупка товаров и услуг



**РЕКЛАМА**  
Отличиваемая форма общения, которая  
используется для продвижения товаров,  
услуг, идей или событий



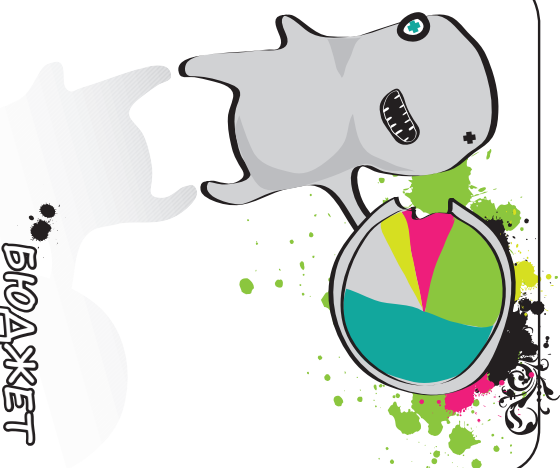
**РАБОТА**  
Задание, которое необходимо выполнить



**БАНК**  
Учреждение, которое предлагает  
финансовые услуги: принимает вклады /  
предоставляет услуги по сбережениям  
и инвестициям, а также займы



**ДОЛГ**  
Сумма задолженности перед кем-то

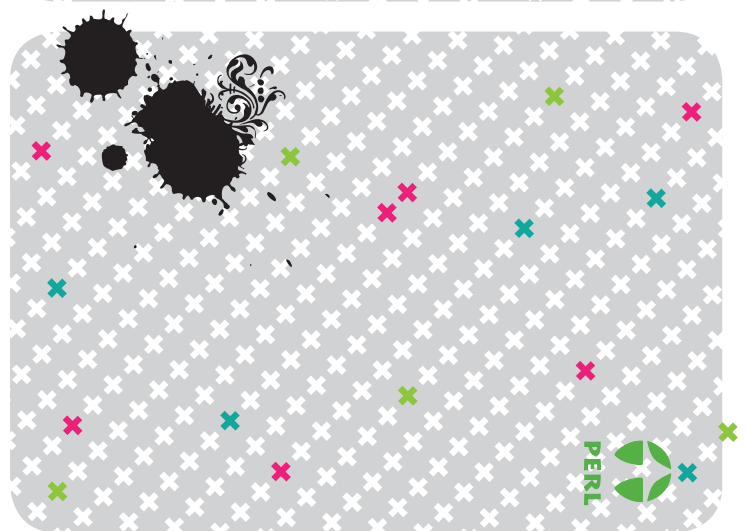
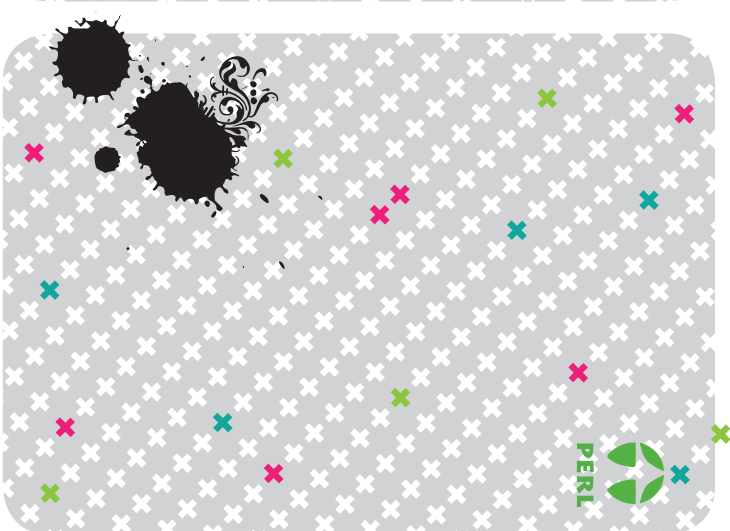
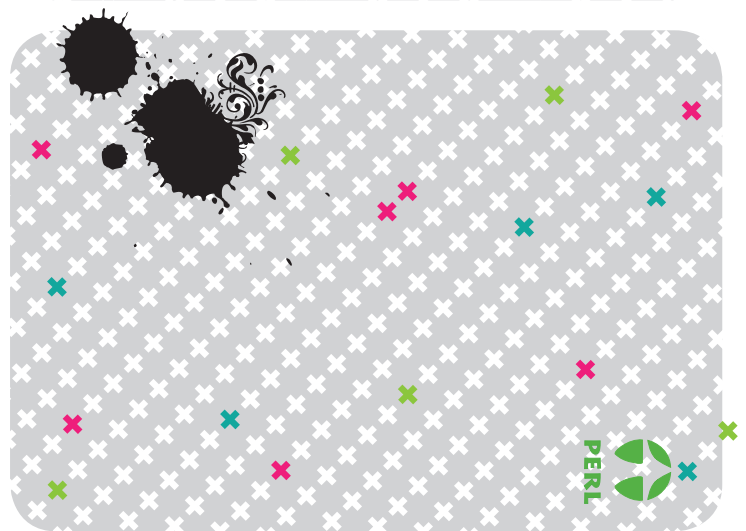
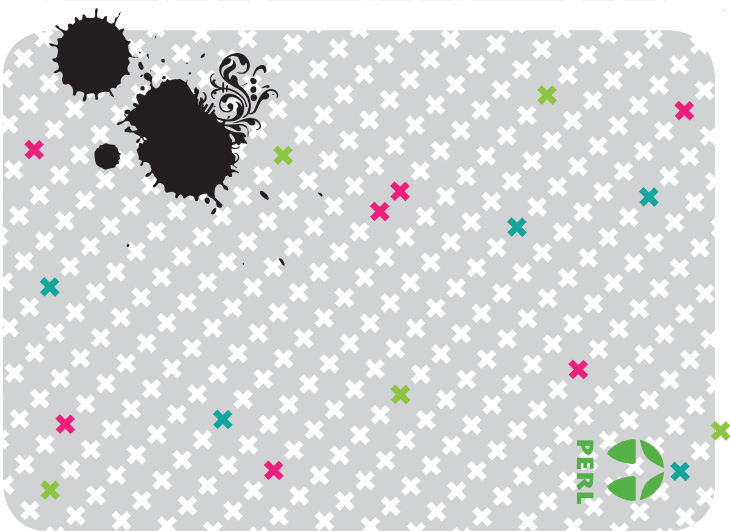
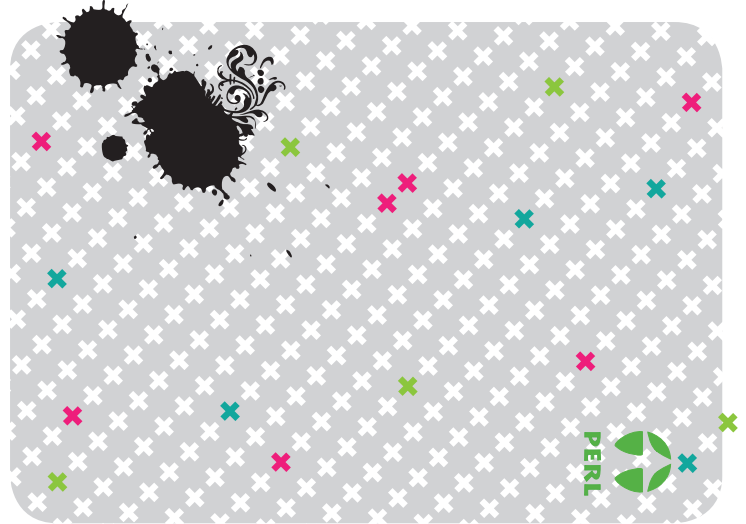
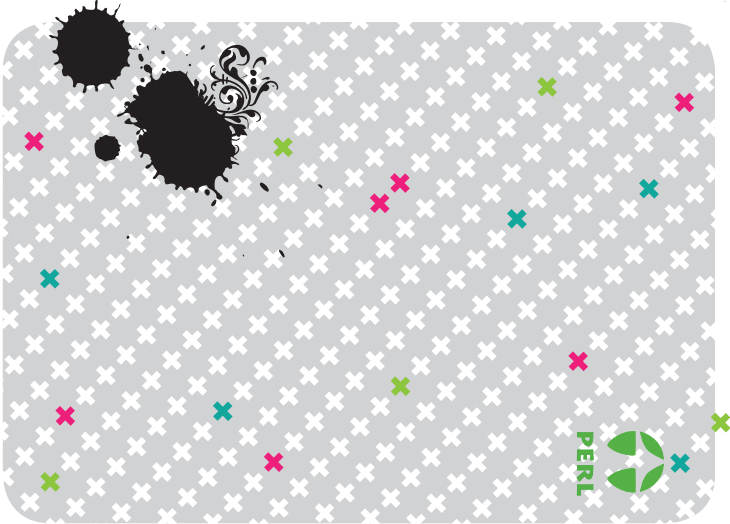
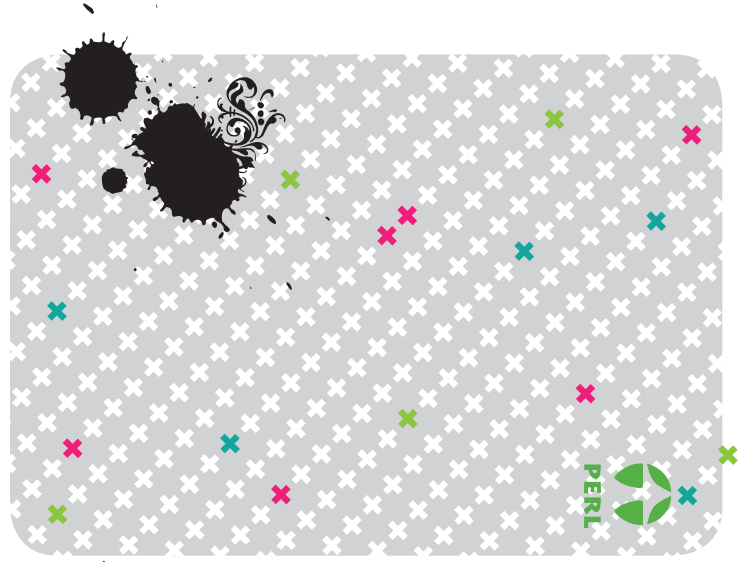
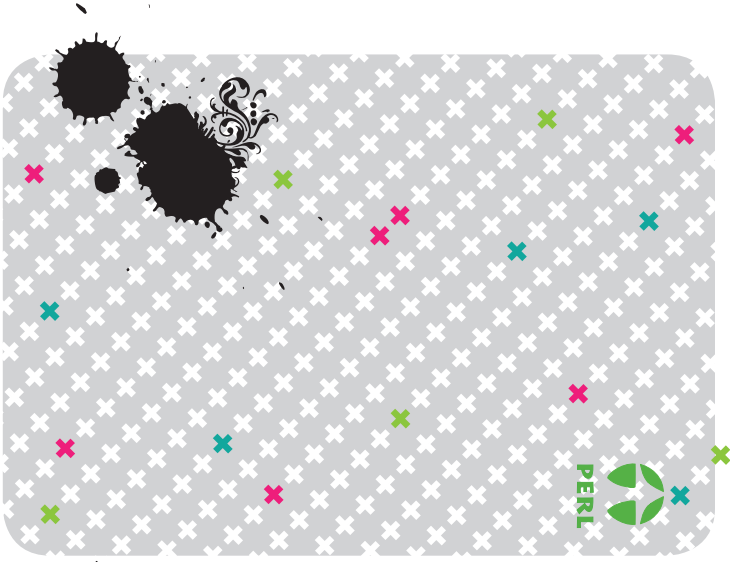


**БЮДЖЕТ**  
План расходов и накопленный доступный  
суммы денег за определенный период  
времени с установленной целью



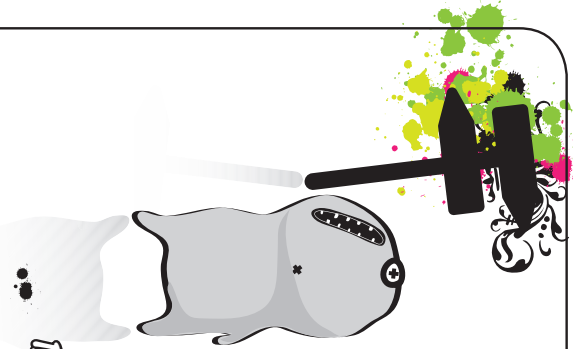
**БАНКОМАТ**  
Специальный автомат, расположенный  
в общественной месте, где каждый человек  
может получить доступ к своему банковскому  
счету, используя платежную карточку





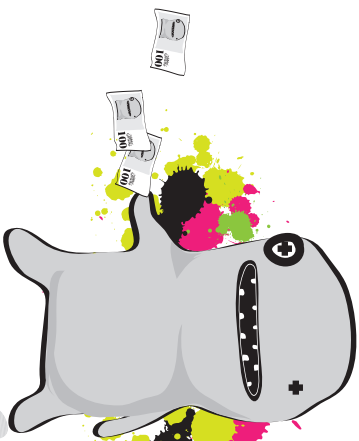
Различные варианты или выбранный вариант решения

## ВЫБОР



Сумма потраченных денег

## РАСХОД



Игра с риском потери денег или других ресурсов

## АЗАРТНЫЕ ИГРЫ



Приобретение знаний и навыков, а также развитие интеллекта и характера

## ОБРАЗОВАНИЕ



Умышленное хищение чужих денег посредством обмана (например, афера)

## МОШЕННИЧЕСТВО



Позитивные эмоции. Ощущение радости и благополучия

## СЧАСТЬЕ



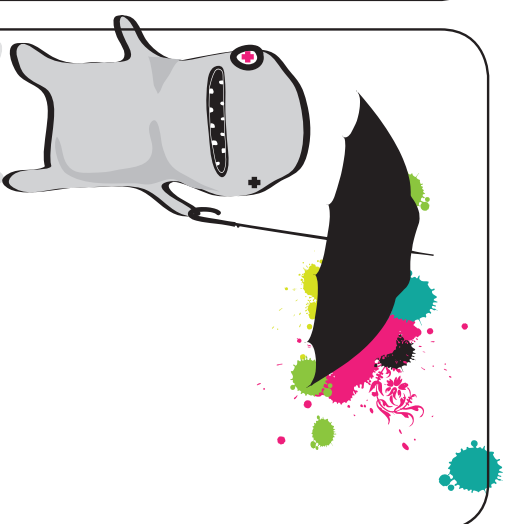
Повышение цен на большинство товаров и услуг, как правило, связанное с повышением зарплат

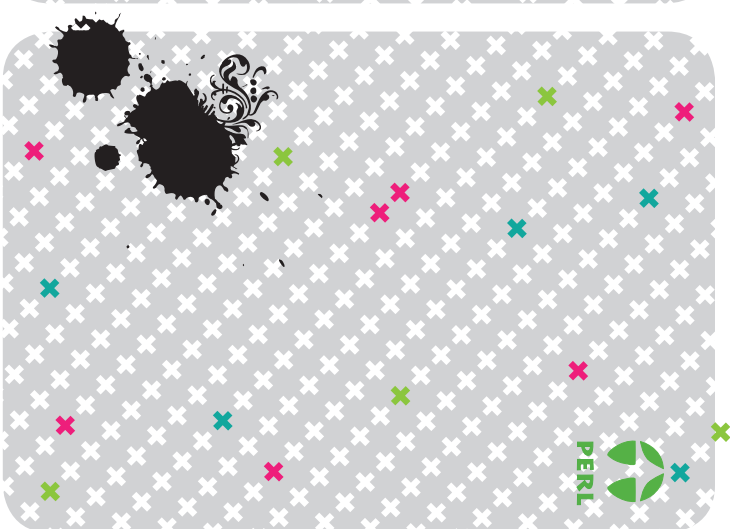
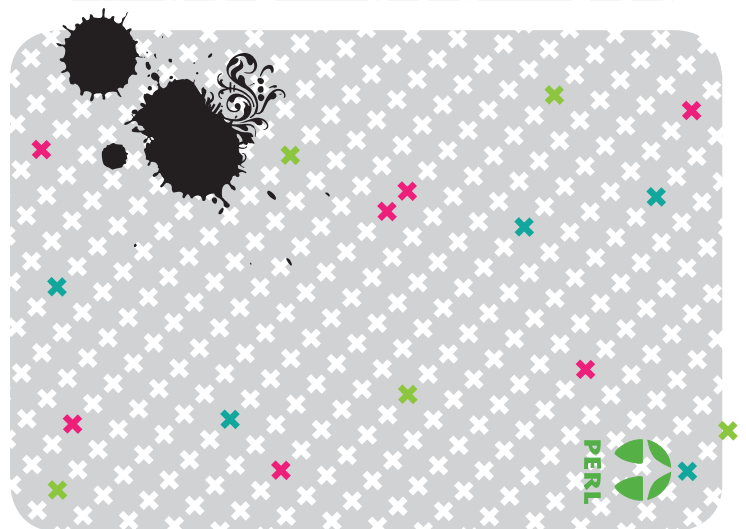
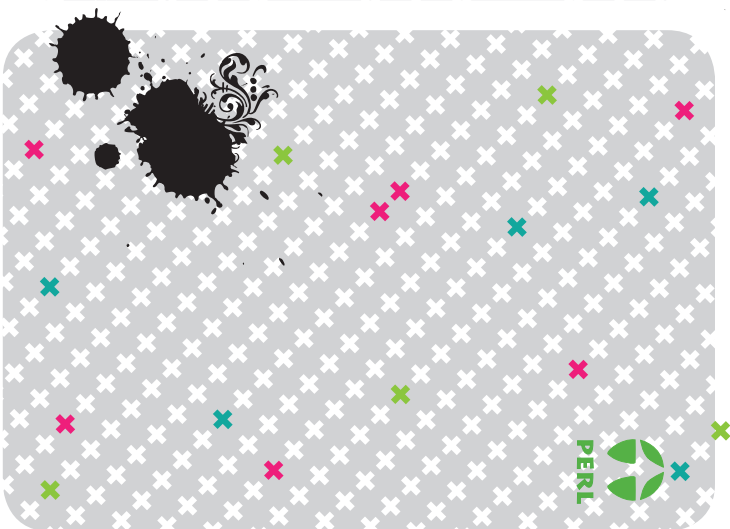
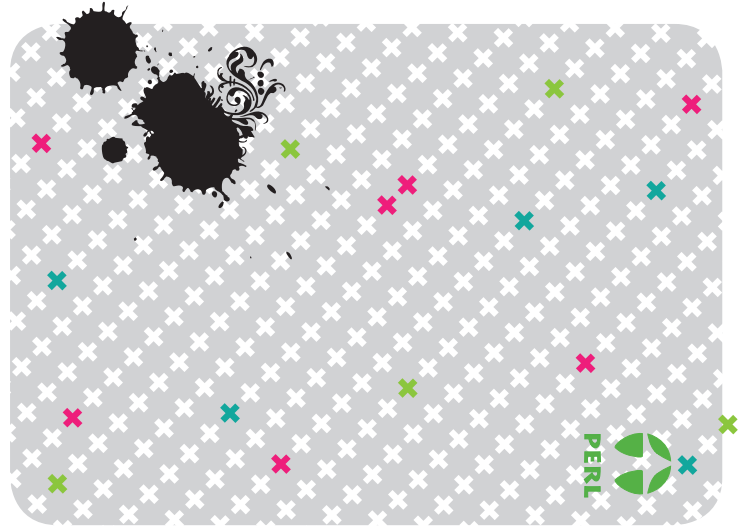
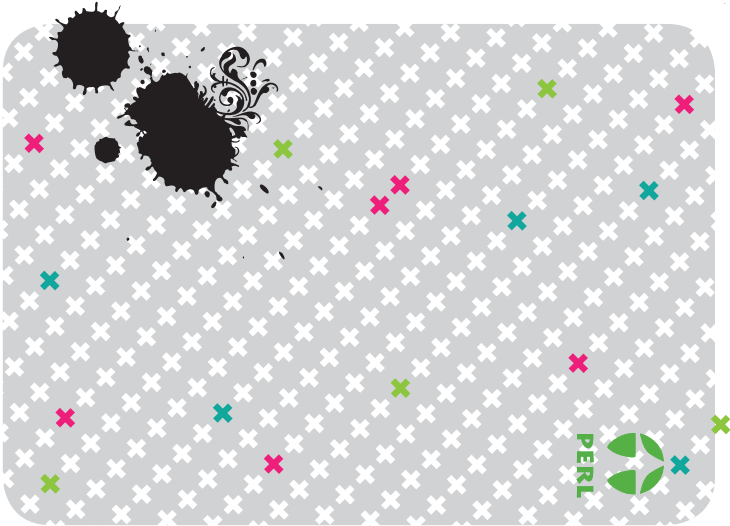
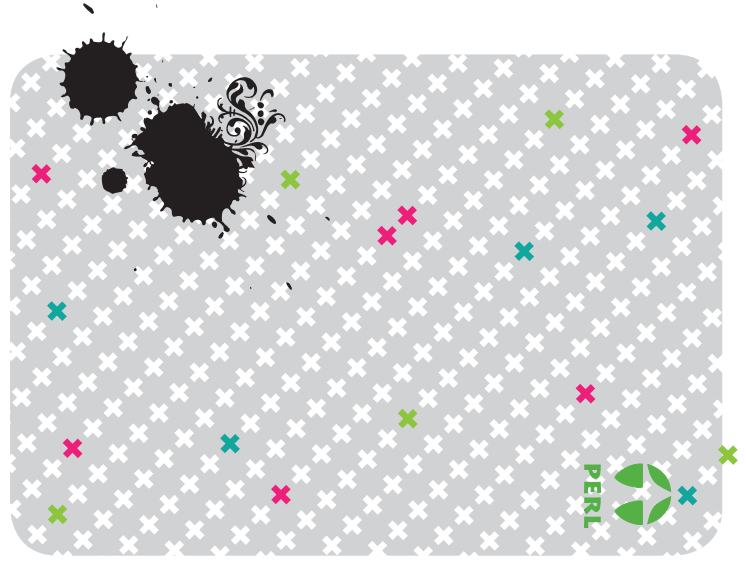
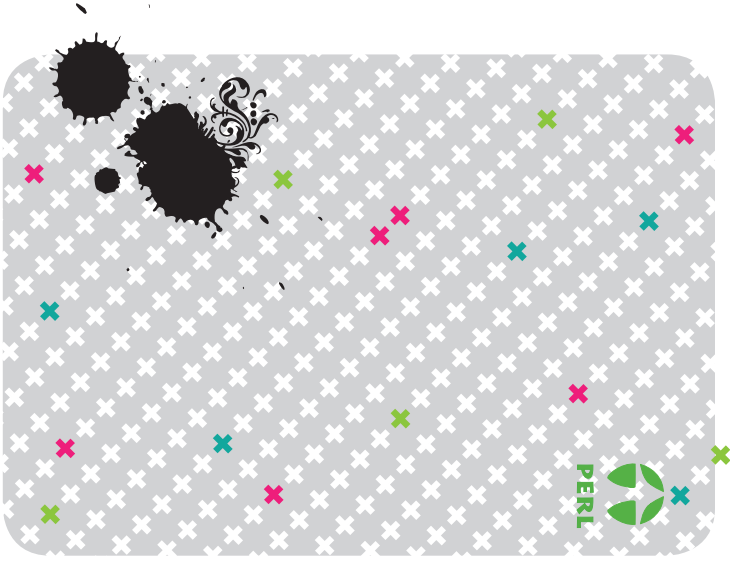
## ИНФЛЯЦИЯ



Система, при которой люди заранее платят деньги в фонд для того, чтобы при необходимости покрыть потери в случае какого-либо происшествия

## СТРАХОВКА







## ДОХОД

*Умение в срок полученных поступлений*



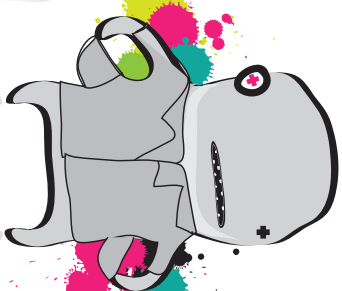
## ПОТРЕБНОСТЬ

*Нечто, что имеет важное значение для человека*



## ПЛАТЕЖНАЯ КАРТА

*Пластиковая карта, которая выдается банком или другой компанией и используется для снятия денежных средств и безналичных платежей*



## БЕДАНОСТЬ

*В экономическом смысле состояние жизни, при котором человеку не хватает денег или других ресурсов для достойного существования*



## ЗАИНТЕРЕСОВАНОСТЬ (ПРОЦЕНТ)

*Доход, получаемый от заимствования денег и предоставления кредита, долговых обязательств, выгоды, выплачиваемые за заем или получаемые от инвестиций и сбережений*



## ИНВЕСТИЦИИ

*Способ использования и вложения сбережений, часто сопряженный с более высоким риском*



## ОБРАЗ ЖИЗНИ

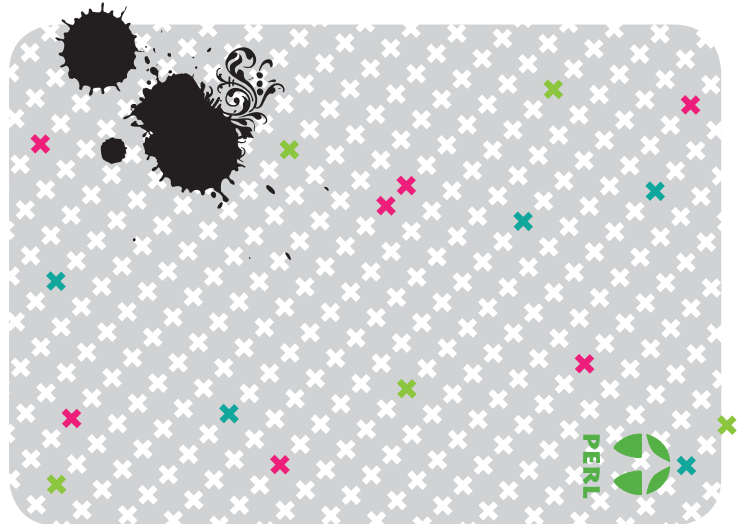
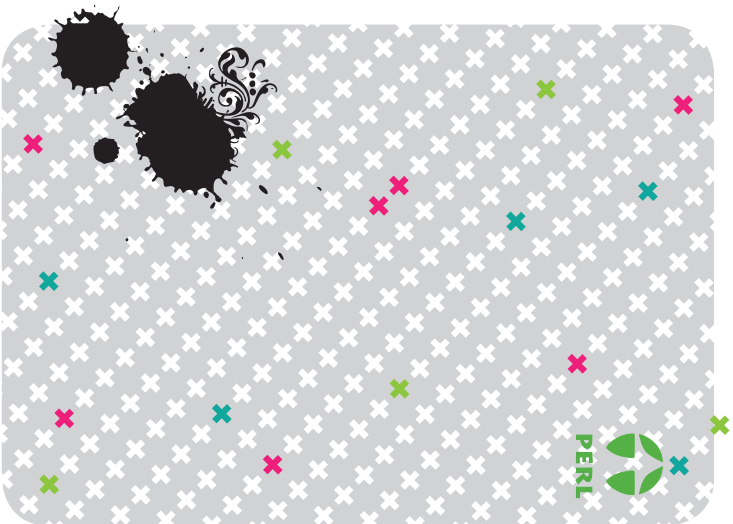
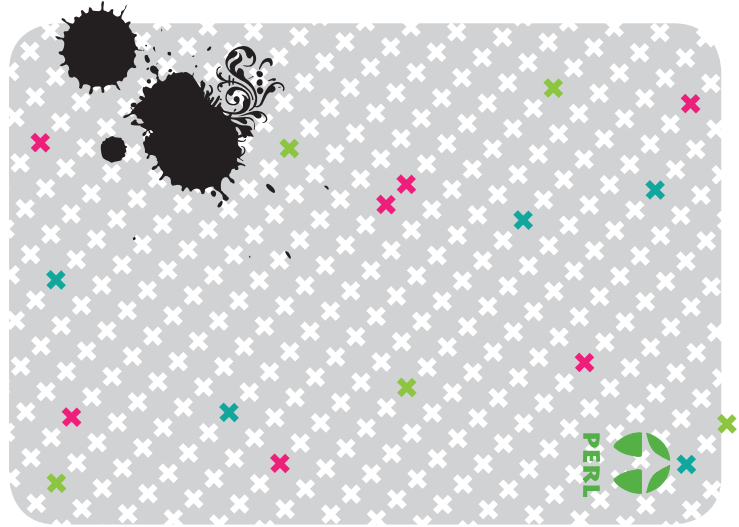
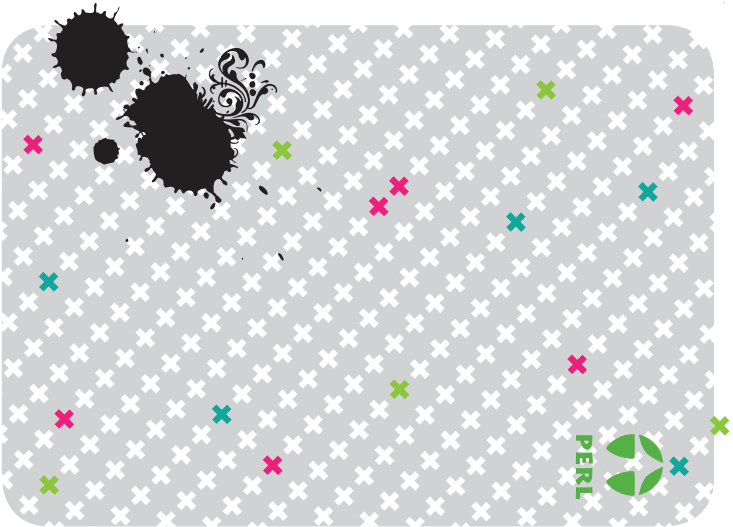
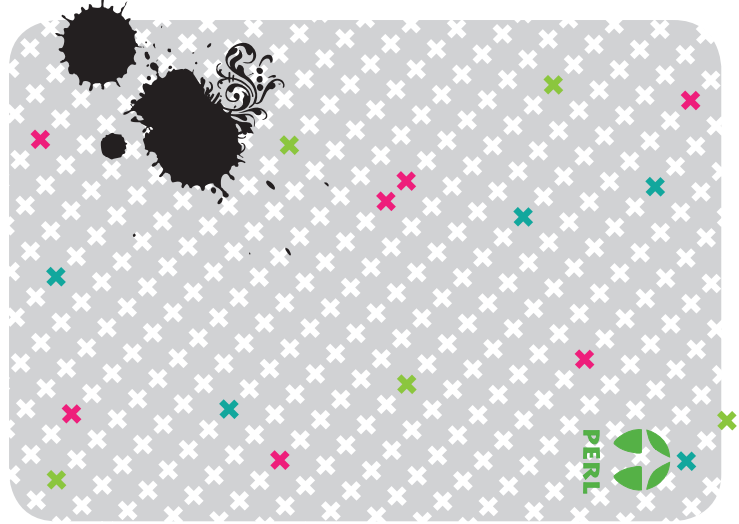
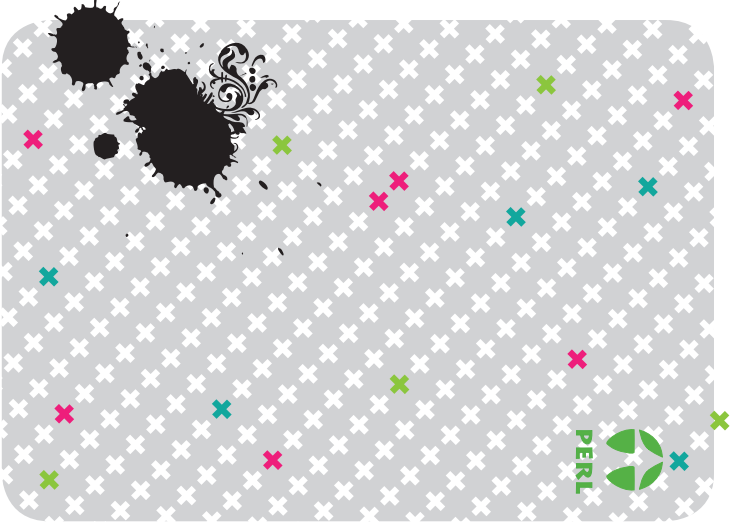
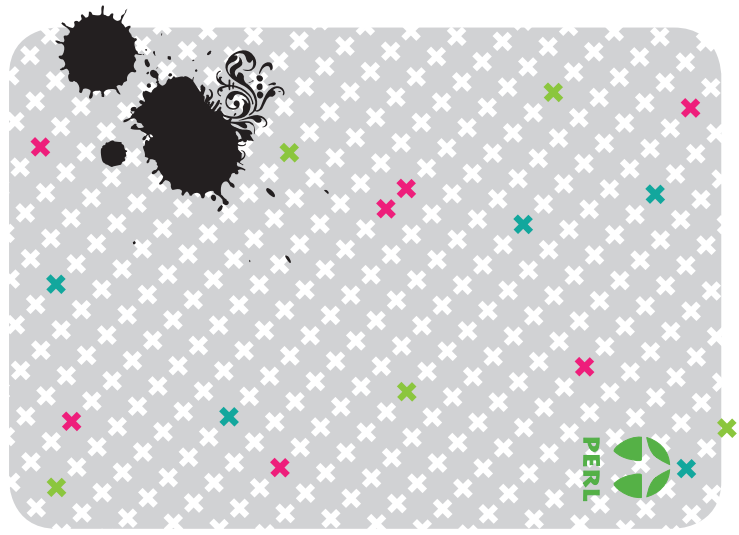
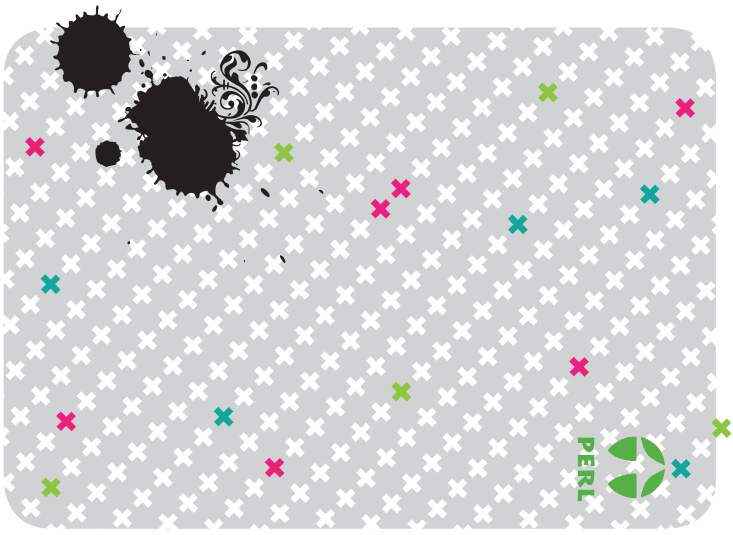
*Метод и стиль, которые человек выбирает для жизни*



## ДЕНЬГИ

*Носитель (предмет или запись), который принимается в качестве средств платежа за товар и услугу*





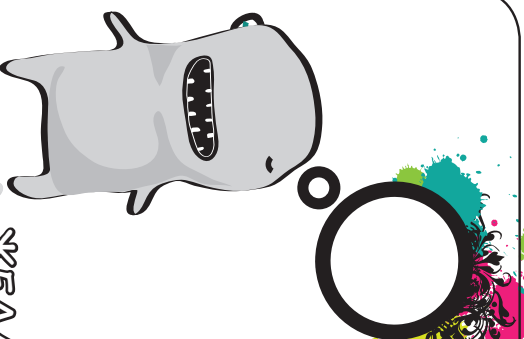




**БОГАТСТВО**  
Обладание или контроль за большим количеством денег или других ценных ресурсов



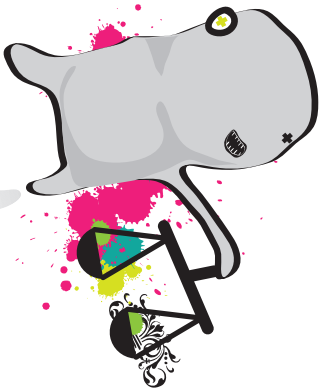
**РИСК**  
Действия с возможными неблагоприятными последствиями



**ЖЕЛАННЯ**  
Стремление человека обладать чем-либо, что не всегда является существенным



**ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ**  
Альтернативный вариант использования предметов, которые были в эксплуатации ранее



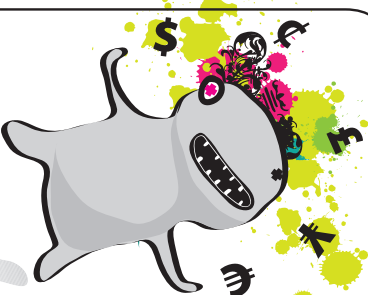
**БЫТЬ ОТВЕТСТВЕННЫМ**  
Выбрать и действовать, опираясь на определенные критерии и понимание возможных последствий для лично и общественно благополучия



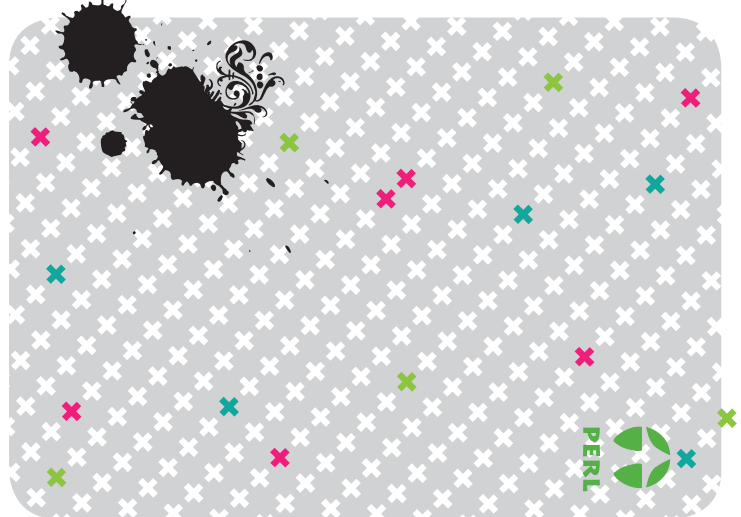
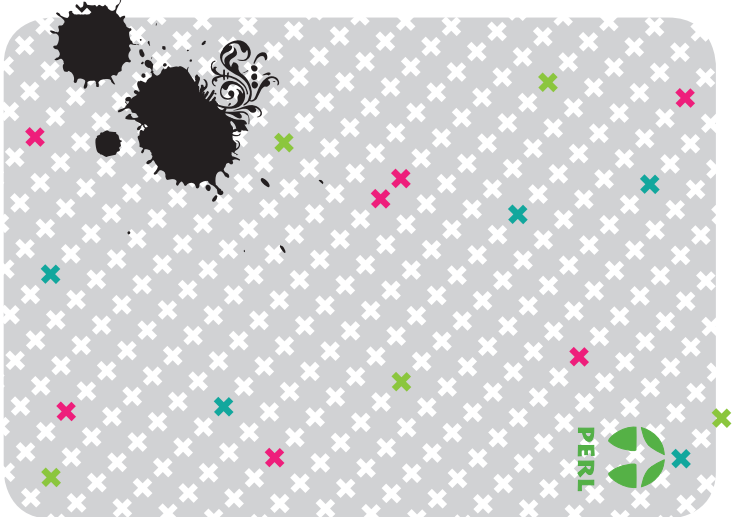
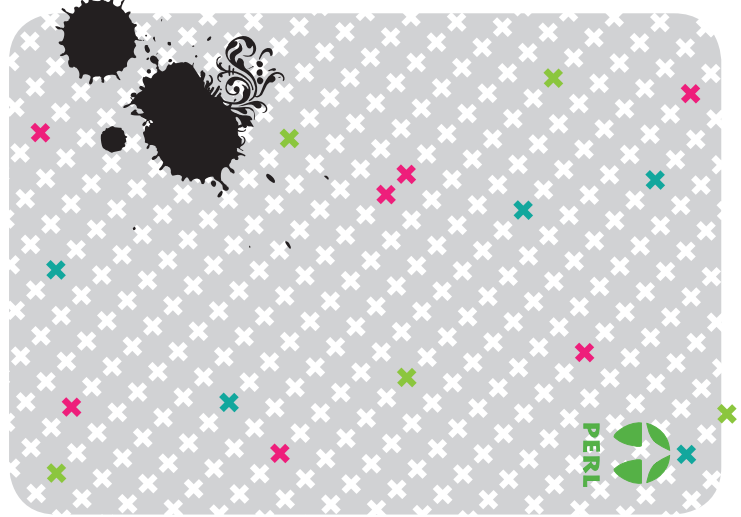
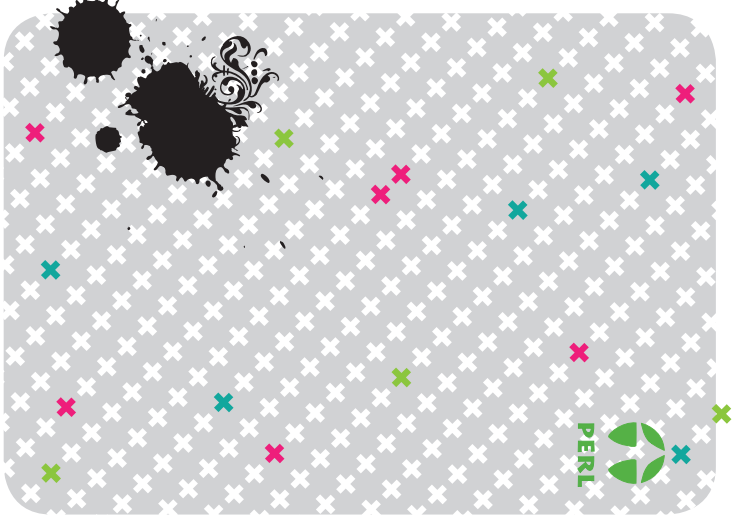
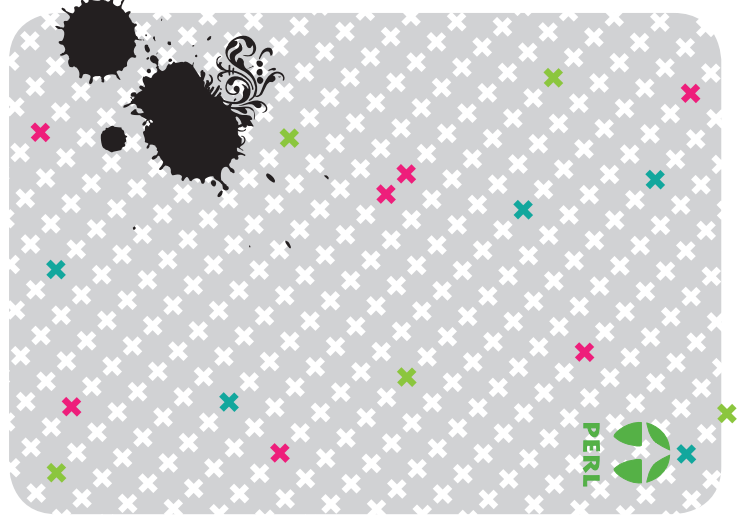
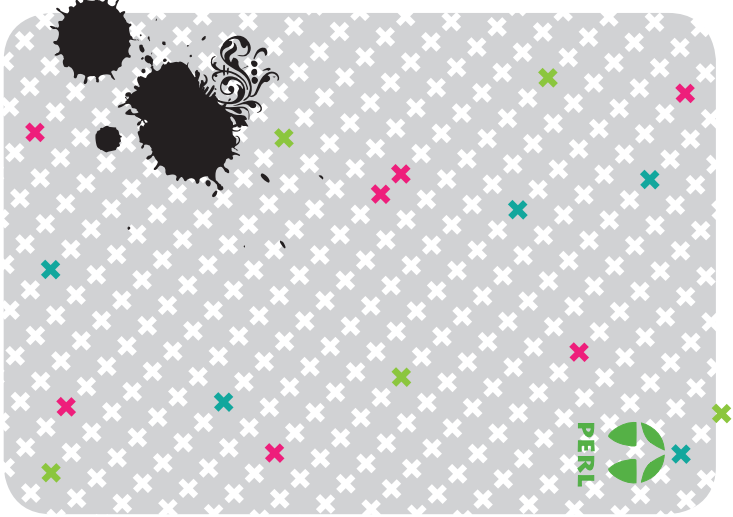
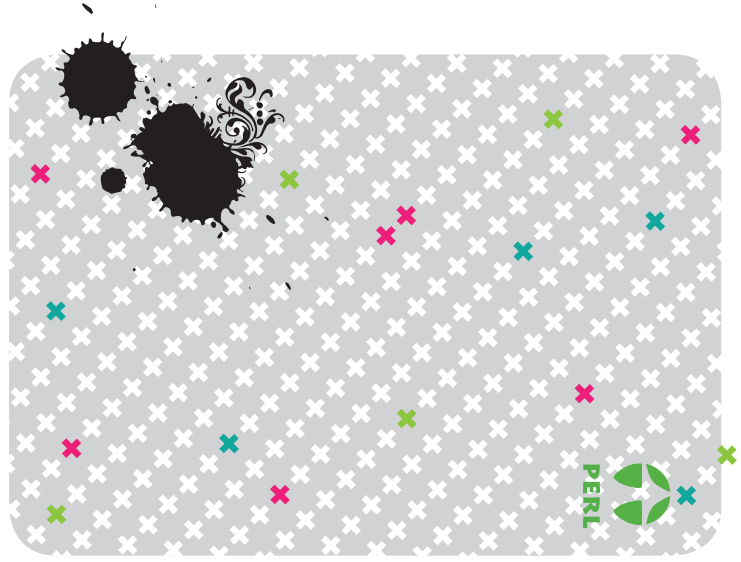
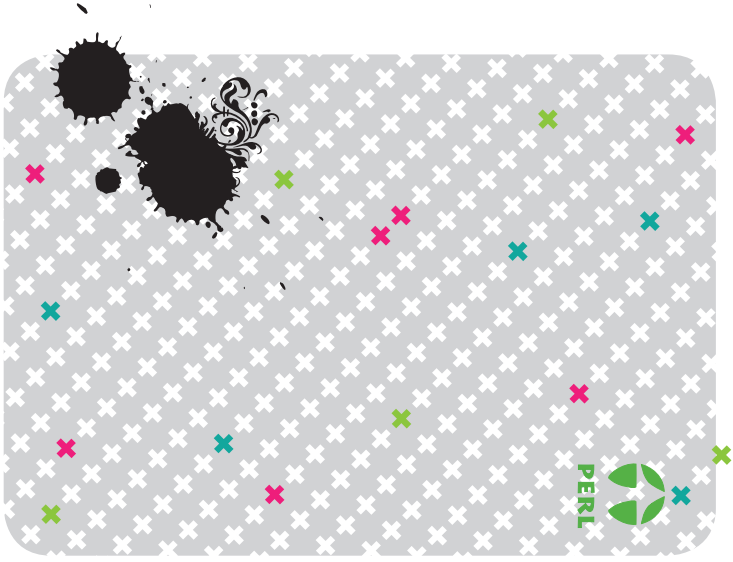
**СВЕРЖЕЖЕННАЯ**  
Создание денежного резерва для дальнейшего использования; становится возможным, когда человек не тратит все свои доходы



**ВЗРАБОТИЦА**  
Отсутствие оплачиваемой работы



**ВАЛЮТА**  
Денежная единица, используемая в той или иной стране; единица обмена



# SPLASH: игра по финансовой грамотности

## ЦЕЛЬ

Ознакомление и обеспечение понимания учащимися терминов и понятий, связанных с финансами

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Эффективна для занятия — введения в серию уроков по финансовой грамотности или для организации повторения изученных понятий.

## ВОЗРАСТ ЦЕЛЕВОЙ ГРУППЫ

10–14 лет и старше

## КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ ИГРЫ

Необходимо по крайней мере две команды минимум с двумя участниками в каждой. В игре может принимать участие и большее количество команд, однако в составе каждой из них должно быть не менее двух игроков.

## НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Один набор карточек с финансовыми терминами (см. с. 7), бумага и ручки для зарисовок и подсчета очков.

## ОСНОВНОЙ ПОДХОД

Суть игры заключается в отгадывании и определении каждой командой по очереди терминов, связанных с финансами. При этом поощряются дополнительные вопросы, содействующие осознанию и пониманию взаимосвязей между различными терминами.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

- *Перемешайте карточки и положите их в центр стола рубашкой вверх.*
- *Определите, какая команда будет начинать угадывать (например, с помощью монетки или жребия).*
- *Один участник команды А назначается ведущим. Ведущий берет карточку и смотрит на слово. У него есть ограниченный период времени (например, 45 секунд), чтобы помочь своей команде угадать термин (о том, как это можно сделать, см. ниже «Возможные стратегии помощи для команд»).*
- *Команда Б следит за временем.*
- *Если команда А за отведенное время называет правильный термин, она получает 3 очка. Если необходимый термин не угадан в отведенное время, команде Б предоставляется возможность попробовать угадать его. Если команда Б угадывает этот термин, она получает 3 очка.*
- *Во втором туре ведущим становится один из участников команды Б. Он выбирает карточку, и процесс повторяется снова.*
- *Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут использованы или пока не закончится время игры. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.*

## ВОЗМОЖНЫЕ СТРАТЕГИИ ПОМОЩИ ДЛЯ КОМАНД\*

- **Картинка содержит историю:** закрыть термин и показать только изображение.
- **Словесное описание:** дать определение термина, не называя конкретного слова. Допускается использование антонима.
- **Пять вопросов:** участникам команды разрешено задать пять вопросов, чтобы угадать, что написано на карточке. Можно задавать только те вопросы, на которые даются однозначные ответы «да» или «нет».
- **До и после:** объяснение того, что происходит до и после того, о чем написано на карточке.
- **Графика:** создание рисунка, отражающего смысл написанного на карточке.
- **Моделирование:** предъявление смысла искомого термина с помощью фигур, вылепленных из пластилина.
- **Пантомима:** разыгрывание термина – объяснение его смысла без слов, жестами.

\* Для получения дополнительного эффекта команда-соперник может каждый раз определять тип стратегии, которую будет позволено использовать ведущему для оказания помощи своей команде.



## **SPLASH:** **ВАРИАНТЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ**

- **Способ 1.** Разложите все карты лицевой стороной вверх. Участник команды А должен выбрать 2 карты так, чтобы составить дилемму. Остальные члены его команды должны за 1 минуту определить и объяснить эту дилемму (например, азартные игры и счастье; безработица и деньги). По отношению к показанной дилемме команда должна высказать четыре утверждения. Судья — учитель / эксперт игры — определяет правильность высказанных утверждений. Команде Б дается возможность добавить свои версии, если команда А не смогла сформулировать все 4 утверждения. Команда получает очки в соответствии с количеством правильных утверждений.

Карточки, использованные для составления дилеммы, откладываются и больше не участвуют в игре. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут использованы или пока не закончится время игры. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

- **Способ 2.** Правила Способа 1, но карточки выкладываются на стол лицевой стороной вниз. Это усложняет выбор возможной дилеммы между выбранными карточками и ее объяснение с помощью 4 утверждений.

- **Способ 3.** Разложите все карточки лицевой стороной вверх. Участник команды А выбирает 3 карточки так, чтобы составить дилемму и ее решение. Остальные участники его команды должны за 2 минуты определить и объяснить эту дилемму, а также предложить соответствующее решение (например: азартные игры, счастье и выбор; безработица, деньги и сбережения). Команде нужно высказать 4 утверждения по отношению к дилемме и 2 утверждения по ее разрешению. Учитель / эксперт игры определяет, насколько правильны все 6 утверждений. Команде Б дается возможность добавить утверждения, если команда А не смогла сформулировать необходимое количество утверждений. Команда получает очки в соответствии с количеством правильных утверждений.

Использованные карточки возвращаются на стол. Игра продолжается, пока не истечет время игры. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Или игра заканчивается, если одна из команд наберет определенное количество очков (например, 30 баллов).

- **Карта выхода.** Разложите все карточки лицевой стороной вверх. Разделите класс на 3 команды. Определите роли двух разных команд (например, работающая молодежь против безработной молодежи). Эти команды должны использовать как можно больше карточек, чтобы за ограниченное время (3 минуты) показать причины и их влияние на роли. По истечении 3 минут третья команда выступит в роли судьи. Побеждает команда, использовавшая большее количество карточек и сумевшая лучше объяснить причины и эффекты своей роли.

- **Расскажи историю.** Разделите группу на команды и дайте каждой из них набор карточек. Команды, используя не менее 5 карточек, создают раскладровку, позволяющую описать какую-либо ситуацию, связанную с финансами, проблемой или дилеммой. Выигрывает команда, которая составит самый длинный (с использованием большего количества карточек), логически связанный рассказ. Использованные карточки откладываются и процесс повторяется.

- **Будь креативным!** Разложите карточки лицевой стороной вниз. Случайным образом вытяните 7 карточек и разместите их на доске. Разделите группу на команды. Каждой команде в течение 2 минут нужно написать одно предложение, используя и увязывая между собой как можно больше финансовых терминов, представленных на карточках. Выигрывает команда, составившая логически связанное предложение, включающее большее количество терминов. Использованные карточки откладываются и процесс повторяется.



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ ТЕРМИНОВ ИГРЫ (КАРТОЧКИ)

Азартные игры	Игра с риском потери денег или других ресурсов
Банк	Учреждение, которое предлагает финансовые услуги: принимает вклады / предоставляет услуги по сбережениям и инвестициям, а также займы
Банкомат	Специальный автомат, расположенный в общественном месте, где каждый человек может получить доступ к своему банковскому счету, используя платежную карточку
Бедность	В экономическом смысле состояние жизни, при котором у человека не хватает денег или других ресурсов для достойного существования
Безработица	Отсутствие оплачиваемой работы
Богатство	Обладание или контроль за большим количеством денег или других ценных ресурсов
Быть ответственным	Выбирать и действовать, опираясь на определенные критерии и понимание возможных последствий для личного и общественного благополучия
Бюджет	План расходов и накоплений доступной суммы денег за определенный период времени с установленной целью
Валюта	Денежная единица, используемая в той или иной стране; единица обмена
Выбор	Принятие человеком одного решения из предложенного множества вариантов
Деньги	Носитель (предмет или запись), который принимается в качестве средства платежа за товар и услугу
Долг	Сумма задолженности перед кем-либо
Доход	Сумма всех полученных поступлений
Желания	Стремление человека обладать чем-либо, что не всегда является существенным
Инвестиции	Способ использования и вложения сбережений, часто сопряженный с более высоким риском
Инфляция	Процесс повышения цен на большинство товаров и услуг, как правило, сопряженный с повышением зарплат
Магазин	Место, где люди могут покупать товары и услуги
Мошенничество	Умышленное хищение чужих денег посредством обмана (например, афера)
Потребность	Нечто, что имеет важное значение для человека
Образование	Приобретение знаний и навыков, а также развитие интеллекта и характера
Платежная карта	Пластиковая карта, которая выдается банком или другой компанией и используется для снятия денежных средств и безналичных платежей
Повторное использование	Альтернативный вариант использования предметов, которые были в эксплуатации ранее
Потребление	Использование или покупка товаров и услуг
Заинтересованность (проценты)	Доход, получаемый от заимствования денег и предоставления кредита; дополнительные деньги, выплачиваемые за заем или получаемые от инвестиций и сбережений
Работа	Задание, которое необходимо выполнить
Расход	Сумма потраченных денег
Реклама	Оплачиваемая форма общения, которая используется для продвижения товаров, услуг, идей или событий
Риск	Действия с возможными неблагоприятными последствиями
Сбережения	Создание денежного резерва для дальнейшего использования; становится возможным, когда человек не тратит все свои доходы
Образ жизни	Метод и стиль, которые человек выбирает для жизни
Страховка	Система, при которой люди заранее платят деньги в фонд, чтобы при необходимости покрыть потери в случае какого-либо происшествия
Счастье	Позитивные эмоции, ощущение радости и благополучия



## **СРЕДСТВА ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИГРЫ**

В классе игру с карточками можно легко трансформировать в дискуссию. Это позволит учащимся более глубоко изучить термины и понятия. Учитель или эксперт игры может предложить им задуматься о своих теперешних действиях, критически осмыслить их, высказать свое мнение и/или объяснить, что необходимо улучшить, изменяясь.

Для организации более глубокого обсуждения некоторых терминов можно использовать приведенные ниже вопросы.

### **• ВЫБОР**

Как вы делаете свой выбор?

Что и кто влияет на вас?

### **• ПОТРЕБЛЕНИЕ**

На что вы тратите большую часть своих денег?

Задумывались ли вы когда-нибудь о том, как ваши покупки влияют на других? Почему?

### **• ОБРАЗ ЖИЗНИ**

Что создает образ жизни человека?

Что влияет на ваш выбор образа жизни?

Легко ли изменить свой образ жизни? Почему?

### **• РАБОТА**

Что для вас значит слово «работа»?

Почему люди получают работу?

Может ли работа всегда быть оплачиваемой? Почему?

### **• ОБРАЗОВАНИЕ**

Что вы понимаете под термином «образование»?

Происходит ли образование только в школе?

Какова цель образования?

Может ли образование повлиять на ваш уровень жизни? Почему?

### **• РАСХОДЫ**

На что семьи тратят свои деньги?

Как изменяются расходы на протяжении жизни семьи?

Приведите примеры.

### **• ДОХОД**

Приведите примеры источников дохода семьи.

Как изменяются источники дохода в течение жизни семьи?

Какие существуют источники дохода у сообщества?

### **• ПЛАТЕЖНЫЕ КАРТЫ**

Какие типы платежных карт существуют?

Каковы преимущества и недостатки различных платежных карт?

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ

В качестве дополнительного задания к игре с карточками может быть использована история, позволяющая стимулировать дискуссию по различным финансовым аспектам. Учитель либо руководитель может побудить учащихся вспомнить изученные термины, упомянутые в этой истории, а также к тому, чтобы использовать эти термины в дальнейшей дискуссии, демонстрируя уровень их понимания.

### ИСТОРИЯ КУПЮРКИ

Купюрка, хрустящая банкнота в 5 евро, проснулась утром в уютном **банкомате** и задумалась, какой у нее будет день.

Петер проснулся в удобной кровати в доме своих родителей. Он знал, каким будет этот день — снова без **денег**.

Бабушка Петера Патрисия проснулась утром, окинула взглядом свою почти пустую квартиру. Она задумалась, какой у нее будет день.

Подождите-ка... Сюрприз! Мама Петера пошла в соседний **банкомат** этим утром. Она дает Петеру немного **денег** на покупку продуктов для бабушки по дороге в школу. Именно тогда впервые Купюрка встретила с Петером.

Петер идет в местный **магазин** и использует все скидки, которые **рекламируются** в магазине. Приятный сюрприз! У него остались **деньги** и даже больше, чем он ожидал. Купюрка оказывается среди **денег**, которые он кладет обратно в карман. Петер относит еду своей бабушке. Когда он заходит в комнату, он понимает, что исчез телевизор. Но у него нет времени, чтобы спросить у нее, что случилось с телевизором, потому что он опаздывает в школу. Бабушка готовит суп из продуктов, которые принес Петер, а затем идет на встречу с друзьями.

У Петера в школе в тот день был урок домашней экономики. Ученики обсуждают такие основные понятия, как **доходы, расходы, сбережения и инвестиции**. Они также говорят о том, как потребности и желания изменяются в зависимости от **образа и этапа жизни**. Этот урок заставляет Петера задуматься: что он должен сделать с **деньгами**, которые имеются в его кармане?

Прозвенел школьный звонок, и мальчик направляется домой. По дороге он останавливается у магазина, где продаются аксессуары, и думает о том, чтобы купить красивый шарфик для своей девушки. Но вместо этого он решает купить своей бабушке ее любимые конфеты, чтобы порадовать ее, ведь она выглядела очень грустной этим утром. Петер отвернулся от витрины и пошел по улице. Когда он проходил мимо зала игровых автоматов, он заглянул внутрь. «О нет! Это бабушка возле игрового автомата?»

Тем временем Купюрку все еще интересовало, как закончится ее день.

# ЛИТЕРАТУРА

- Alderman, J. (2011). *Teaching financial literacy has no age limit*. Daily Local News (online). Available at: [http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d76984\\_66678.txt?viewmode=fullstory](http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d76984_66678.txt?viewmode=fullstory), accessed on September 30, 2011.
- Beder, S. (1998). 'Marketing to Children', *Caring for Children in the Media Age*. Papers from a national conference, edited by John Squires and Tracy Newlands, New College Institute for Values Research, Sydney, 1998, pp. 101-111. Available at: <http://www.uow.edu.au/~sharonb/children.html>, accessed on September 30, 2011.
- Greenspan, A. (2005). *The importance of financial education today*. Social education, vol. 69, 2005. Available at: <http://www.questia.com/googlescholar.qst?docid=5009355779>, accessed on September 30, 2011.
- Gudjonsdottir, R. B. & Hjartardottir, Th. (2007). *Fjarinn*. The Consumers' Association of Iceland.
- Knoop, H.H. (2006). *Om kunsten at finde flow i en verden, der ofte forhindrer det*. Unge Pædagoger nr. 2. Maj 2006.
- PERL. (online). *Responsible Living: Concepts and Values*. Available at: <http://www.perlprojects.org/Project-sites/PERL/Responsible-living/Concepts-and-values>, accessed on September 30, 2011.
- Qvortrup, L. (2006a). *Kreativitet som vidensform og resurse*. Kvan nr. 76 December 2006.
- Qvortrup, L. (2006b). Citing Florida, R. (2002) *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books, New York.
- Qvortrup, L. (2006c). Citing Philipsen, H. (2004). *Dansk films nye bølge: Afsæt og aftryk fra Den Danske Filmskole*. Syddansk Universitet Odense 2004. (Upubliceret PhD- afhandling).
- UN Global Compact Dilemma Game. (2011). Available at: <http://www.kpmg.com/DK/da/nyheder-og-indsigt/nyhedsbreve-og-publikationer/publikationer/advisory/csr/Sider/un-global-dilemma-game.aspx>, accessed on September 30, 2011.

Перевод на русский язык — Ольга Лукша  
Russian translation — Olga Luksha

Научное редактирование и адаптация текста — София Савелова  
Scientific editing and text adaption — Sofia Savelava

Литературный редактор — Елена Аземша  
Proofreader — Elena Azemsha

Верстка — Марина Бондаренко  
Lay out — Marina Bondarenko

Перевод на русский язык обеспечен сотрудничеством Ассоциации «Образование для устойчивого развития» (Минск, Беларусь) и SWEDESD — Шведским Международным центром образования для устойчивого развития (Swedish International Center of Education for Sustainable Development) университета Упсала в рамках проекта BSRESN — Сети профессионалов, работающих в области ОУР в регионе Балтийского моря (Baltic Sea Region Network on Education for Sustainable Development).

Координаторы работы — София Савелова (Sofia Savelava), Беларусь, и Сюзан Зеттерблом (Susanne Zetterblom), Швеция.



Russian translation is provided by the partnership «Education for Sustainable Development» Association (Minsk, Belarus) and SWEDESD (Swedish International Center of Education for Sustainable Development) at Uppsala University in the framework of the project BSRESN (Baltic Sea Region Network on Education for Sustainable Development).  
Translation coordinators — Sofia Savelava, Belarus, and Susanne Zetterblom, Sweden.





Copyright © 2011 PERL

ISBN: 978-82-7671-857-7