

# ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

Командная игра по финансовой грамотности на интерактивном полу «Умное счастье»:  
использование в учебном и внеучебном процессе



# Командная игра по финансовой грамотности на интерактивном полу «Умное счастье»: использование в учебном и внеучебном процессе

Продолжительность вебинара: 30 минут

Структура вебинара:

- ❑ Описание игры
- ❑ Видеопрезентация: правила игры, отзывы пользователей.  
<https://youtu.be/BMYek0YCPP8>
- ❑ Обзор сайта игры <https://happy-finance.ru/clever/>
- ❑ Использование в учебном и внеучебном процессе



Контакты: [admin@cajt.ru](mailto:admin@cajt.ru); [kose@oc3.ru](mailto:kose@oc3.ru)

# Командная игра по финансовой грамотности на интерактивном полу «Умное счастье»

СЧАСТЬЕ 9+



<https://happy-finance.ru/deti/>

УМНЫЙ ПОЛ



[https://www.oc3.ru/products/oc3\\_smart\\_floor/](https://www.oc3.ru/products/oc3_smart_floor/)

УМНОЕ СЧАСТЬЕ



<https://happy-finance.ru/clever/>



## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Интерактивно-подвижная игра «Умное счастье» разработана для платформы Windows позволяет проводить уроки, внеурочные занятия и досуговые мероприятия по финансовой грамотности для школьников младших классов.





## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

9-13

лет

25

игроков

45

минут



Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках «Конкурсной поддержки инициатив в области развития финансовой грамотности и защиты прав потребителей»





## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

2

режима

3

уровня

5

раундов

>90

заданий (карт)



Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках «Конкурсной поддержки инициатив в области развития финансовой грамотности и защиты прав потребителей»





## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игровое поле:

- ★ **сектор денег** и **сектор счастья**
- ★ зона игрока и зона приобретения
- ★ данные команды в момент хода и общий счет
- ★ текстовые, звуковые и визуальные подсказки





## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Общая цель игры — получить максимальное число победных очков (счастья).

Игра командная и носит соревновательный характер.

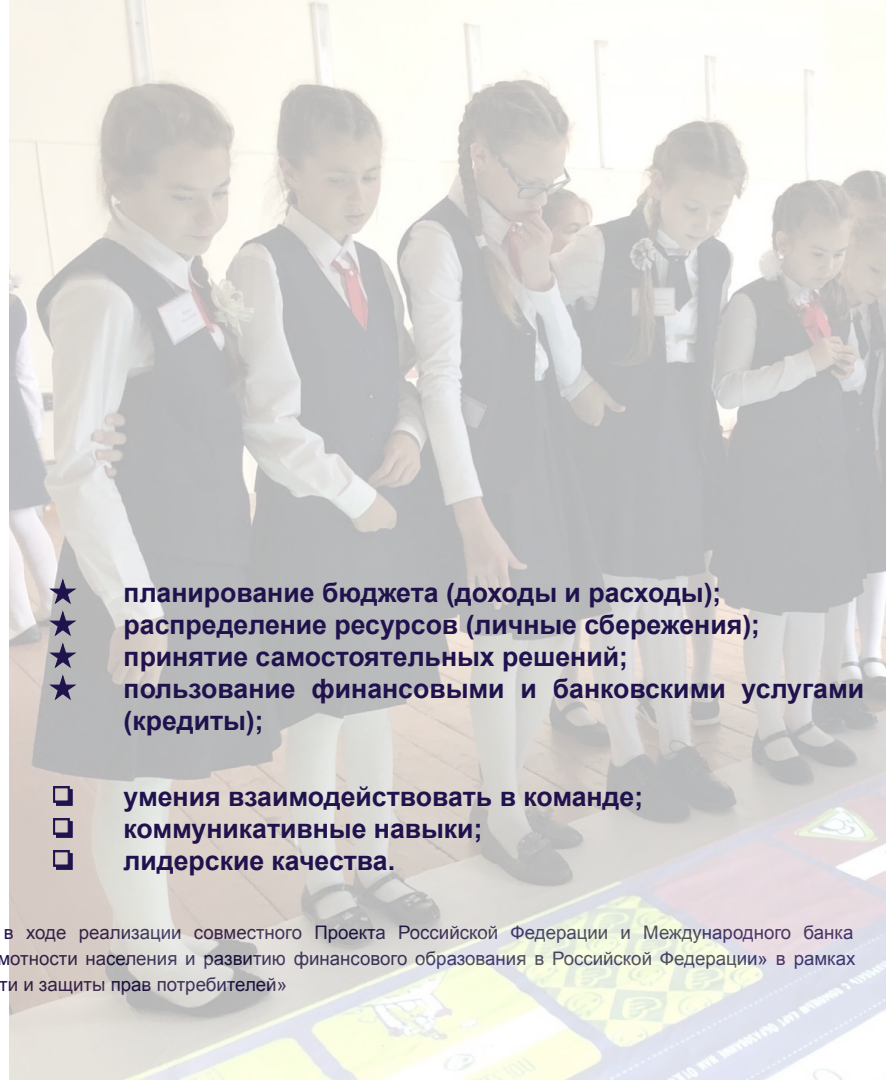






## НАВЫКИ И УМЕНИЯ

- ★ Азы финансовой грамотности
- Гибкие навыки (soft skills)

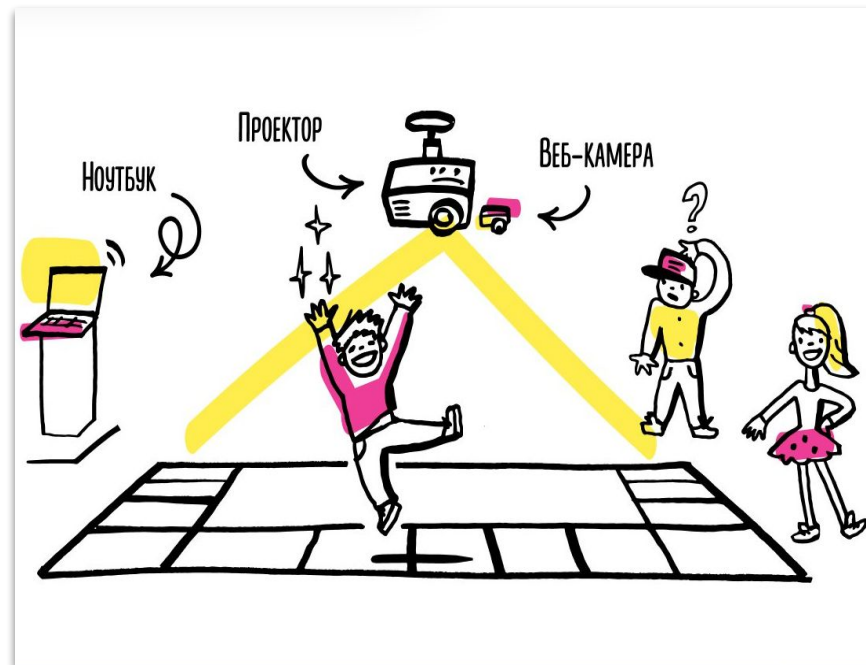


- ★ планирование бюджета (доходы и расходы);
- ★ распределение ресурсов (личные сбережения);
- ★ принятие самостоятельных решений;
- ★ пользование финансовыми и банковскими услугами (кредиты);
- умения взаимодействовать в команде;
- коммуникативные навыки;
- лидерские качества.



## ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ИГРЫ

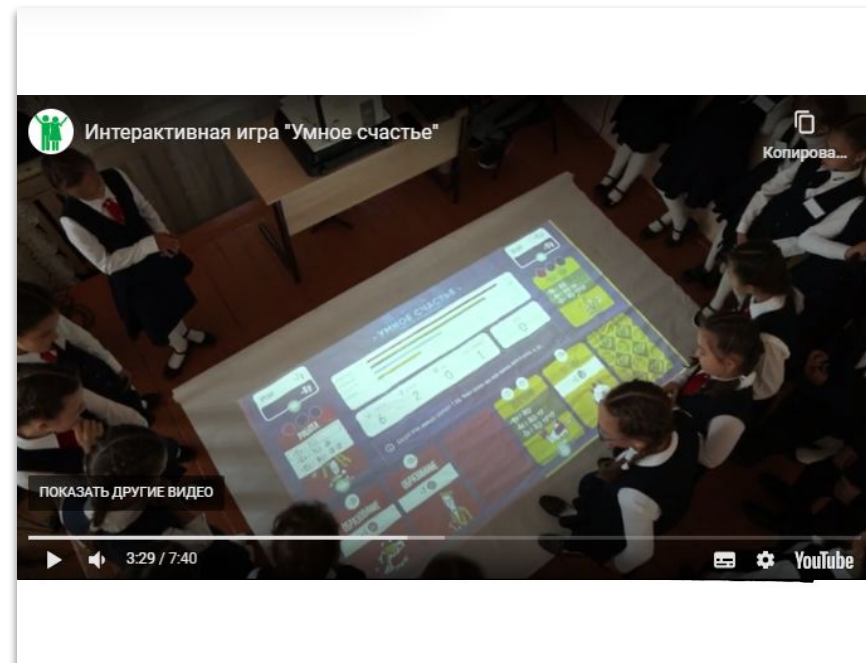
- ★ Ноутбук
- ★ Проектор
- ★ Камера





## ВИДЕОПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРЫ

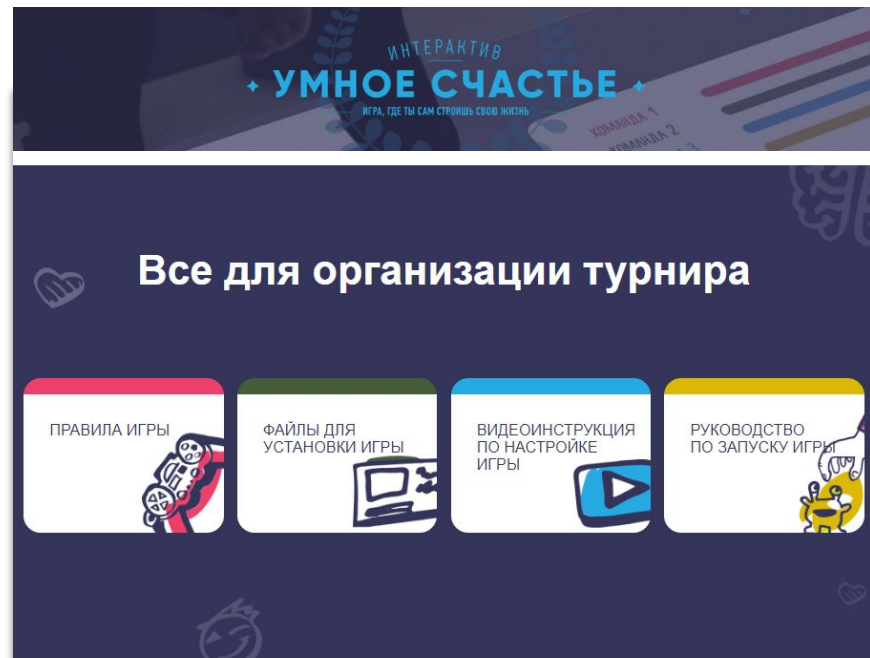
<https://youtu.be/BMYek0YCPP8>





САЙТ ИГРЫ

<https://happy-finance.ru/clever/>





## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

### УРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

- ★ Математика
- ★ Окружающий мир
- ★ Технология

#### МАТЕМАТИКА:

- ★ использование начальных математических знаний для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также оценки их количественных и пространственных отношений;
- ★ приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач.

#### ОКРУЖАЮЩИЙ МИР:

- ★ осознание норм здоровьесберегающего поведения в природной и социальной среде.

Освоение рационального, финансово грамотного поведения школьниками может и должно рассматриваться как освоение моделей здоровьесберегающего поведения в социальной среде.

#### ТЕХНОЛОГИЯ:

- ★ получение первоначальных представлений о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества.

Этот образовательный результат может быть достигнут, к примеру, в рамках знакомства с вопросами о формировании семейного бюджета, знакомства с основами предпринимательства.



## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

### ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

- ★ тематические недели
- ★ викторины, приуроченные к окончанию четверти/семестра
- ★ в рамках кружковой работы
- ★ в рамках классного часа





## ПРИГЛАШАЕМ К УЧАСТИЮ

**Дата:** осень 2020 года

**Образовательные организации:**

- ★ Кабардино-Балкарской Республики
- ★ Ненецкого автономного округа
- ★ Забайкальского края

**Контакты:** [kose@oc3.ru](mailto:kose@oc3.ru), [oc3@oc3.ru](mailto:oc3@oc3.ru)

