



Повышение финансовой грамотности школьников и студентов с помощью игры-симулятора «Финансия»

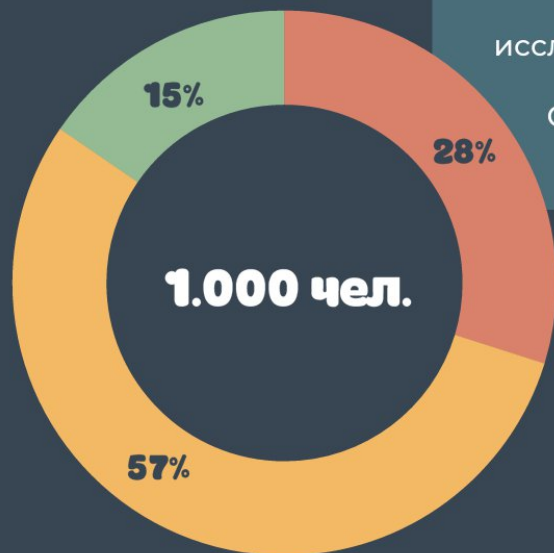
Направление практики Финансовое просвещение детей и молодежи

Наименование субъекта Челябинская область

Автор практики: Южно-Уральский государственный университет, Высшая школа экономики и управления

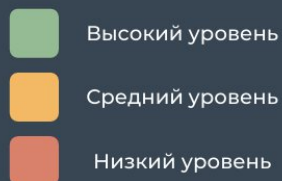
Контактное лицо: Бутрина Юлия Владимировна, +79028673575, butrinayv@susu.ru

ПРОБЛЕМА



В 2022 году Институт фонда «Общественное мнение» по заказу Банка России провел исследование финансовой грамотности граждан

Опрос проводился среди взрослых людей и молодежи в возрасте от 14 до 22 лет



- Необходимость повышения финансовой грамотности населения
- Легкость освоения навыков грамотного финансового поведения, в том числе для детей школьного возраста
- Возможность использования игры массово и в доступной форме
- Простота в освоении практических навыков грамотного финансового поведения в сравнении с известными играми «Денежный поток», «Монополия», «Крысиные бега»

ЗАДАЧИ

- Научиться базовым финансовым категориям, таким как вклады, инвестирование, акции и облигации и др.
- Выработать финансовое «чутье», научиться вести личный (семейный) бюджет, планировать доходы/расходы/накопления/инвестиции
- Проведение процесса обучения весело и непринужденно

Облегчение процесса обучения

и повышение заинтересованности в развитии
финансовой грамотности

Финансовый настольный симулятор, включающий концепцию экономических процессов и явлений, существующих в реальности

В отличие от схожих экономических игр по типу «Монополии», «Финансия» призвана обучать игроков в ходе игрового процесса



Целевая аудитория: школы и учащиеся 14-20 лет **(B2C, B2G)**

- Нами разработана настольная игра-симулятор по финансовой грамотности «Финансия». Она имитирует реальную модель личных (семейных) финансов. Игра призвана развить навыки игроков в области накопления и использования денежных средств, реализуя работу различных инструментов рынка.
- Игра рассчитана на 2-12 игроков старше двенадцати лет. Средняя длительность игры составляет от 40 минут до 1 часа 20 минут.
- В процессе игрокам назначается профессия, ежемесячный доход, происходят изменения в семье, возникают различные ситуации, требующие вложений и расходов (покупка автомобиля, необходимость компенсации ущерба) и др. С учетом глобальных и личных событий игроки строят финансовую стратегию, управляя личным (семейным) бюджетом. Игра-симулятор обучает правильному финансовому поведению.

Инвестиций



Взаимодействие с фондовым рынком и ценными бумагами

Валютного рынка



Взаимодействие с постоянно меняющимся курсом валют

Предпринимательства



Ответственность за собственный доход и инвестицию средств

Кредитов и вкладов



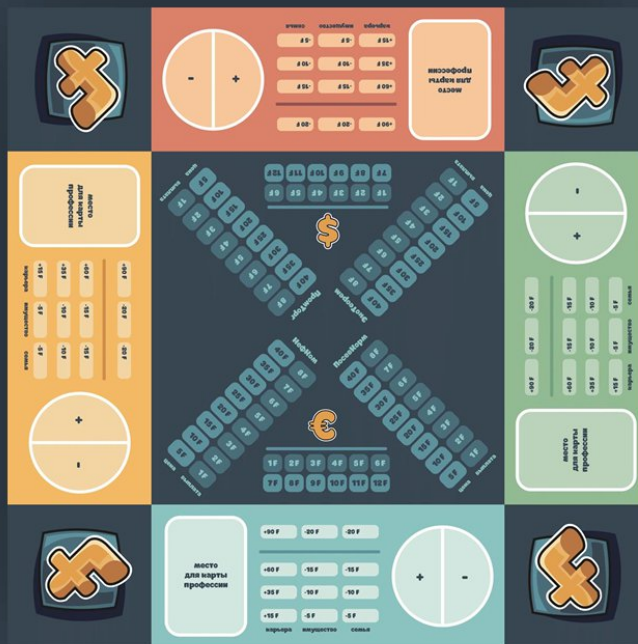
Приумножение средств и ответственность за займы

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

9 двухсторонних
токенов



Игровое поле



16 карт профессий



15 карт глобальных
событий



80 карт личных
событий



2 кубика



22 фишки-счетчика



НАШ ОПЫТ: проведено более 30 игр со школьниками и студентами

