

Автор (ФИО): Эрнст Кристина Юрьевна

Место работы: МОУ Карабахская ОШ ЯМР

Должность: заместитель директора по УВР, учитель информатики.

E-mail: krishah@yandex.ru

Программа пришкольного лагеря «Интенсив по финансовой грамотности»

Аннотация

Программа пришкольного лагеря «Интенсив по финансовой грамотности» (далее - интенсив) нацелена на обучение школьников в короткие сроки основам финансовой грамотности. В течение 5-7 дней участники программы будут непрерывно знакомиться с актуальными вопросами и особенностями мира финансов.

Цель программы: формирование практических навыков и компетенций у старшеклассников в вопросах рационального и безопасного распоряжения собственными финансами.

Для реализации поставленной цели следует выделить следующие образовательные задачи:

- Создать максимально комфортные условия для усваивания большого количества информации в сжатые сроки.
- Развивать коммуникативные навыки между подростками, учить позитивно взаимодействовать друг с другом, вступать в диалог, не боясь ошибиться.
- Научить критически воспринимать информацию сферы финансовых услуг.
- Развивать навыки лидерства (актив интенсива среди учащихся).
- Формировать опыт принятия решений, а также возможных возникающих последствий, связанных с финансами.
- Формировать навыки безопасной работы с информацией, использования финансовых инструментов.

Программа «Интенсив по финансовой грамотности» в МОУ Карабахская ОШ ЯМР будет реализовываться во время осеннего и/или весеннего лагеря. Данный выбор обоснован возрастным составом учащихся, именно в эти периоды учащиеся старших классов участвуют в работе пришкольного лагеря (в летний период лагерь посещают в основном учащиеся начальных классов).

Учащиеся 7-8 классов примут участие в интенсиве в течение 5 дней. Каждый день будет организовано 1-2 мероприятия по финансовой грамотности. Помимо этого, ежедневно с отдельными участниками актива интенсива будет проходить подготовка к мероприятиям на следующий день.

Примерный план мероприятий

В программу пришкольного лагеря «Интенсив по финансовой грамотности» включены преимущественно сценарии по темам «Платежные средства» и «Мошенничество», разработанные консультационной компанией ПАКК. В настоящее время учащиеся активно используют интернет в своей повседневной жизни не только для развлечений, но и для совершения покупок, собственного образования. Из неформального общения со школьниками стало понятно, что каждый из них или кто-то из их семьи уже подвергался действиям злоумышленников и мошенников. Данные сценарии подобраны таким образом, чтобы учащиеся за короткий промежуток времени смогли овладеть теоретическими знаниями и практическими умениями, которые они непосредственно смогут применять в своей жизни. Поскольку не всегда родители учащихся обладают соответствующими знаниями в мире финансов, школьники смогут поделиться полученными навыками и с ними.

Возрастной состав участников лагеря, их количество беспрепятственно позволяет выделить среди них потенциальных ассистентов (модераторов). Программа предполагает, что данные учащиеся будут обучены помогать в проведении мероприятий в процессе реализации программы либо до ее запуска.

Поскольку программа будет реализовываться в весенние или осенние каникулы, то в распоряжении участников лагеря будут все необходимые условия и технические средства: учебные кабинеты, интерактивная доска, ученические ноутбуки, а также документ-камера, МФУ и другое. Ведущими мероприятий может быть как один учитель, так и задействованы разные (учитель информатики (работа с информацией), учитель обществознания, учителя технологии и другие).

Тема / тематический блок	Перечень мероприятий (наименования и форматы)	Ключевые образовательные результаты
Окружающий финансовый мир	<ol style="list-style-type: none">1. Знакомство с ключевыми идеями Интенсива2. ПР «Работа с информацией»	<ol style="list-style-type: none">1. Знать, зачем необходимы знания по финансовой грамотности, где конкретно можно их применить.2. Уметь работать с текстом, выделять ключевую идею в максимально короткий срок.3. Уметь составлять план текста.4. Уметь анализировать содержание текста, отвечать на вопросы по тексту, пересказать текст тезисно.5. Уметь корректно вести диалог, приводя свои аргументы.
Потребности и расходы	<ol style="list-style-type: none">1. СИ «Реклама в нашей жизни»	<ol style="list-style-type: none">1. Уметь работать в команде.2. Нести ответственность как ассистент учителя, руководитель станции.3. Узнавать рекламные приемы в повседневной жизни.4. Понимать, что реклама формирует ложные потребности и провоцирует на лишние покупки.5. Осознавать, что скидки и рекламные акции – приемы, которые могут спровоцировать лишние траты.

Тема / тематический блок	Перечень мероприятий (наименования и форматы)	Ключевые образовательные результаты
		<ul style="list-style-type: none"> 6. Осознавать, что не существует бесплатных товаров или услуг – их стоимость всегда включена в цену товара. 7. Осознавать свои потребности и уметь отказываться от ненужных предложений товаров и услуг. 8. Уметь распознавать скрытую рекламу и понимать ее механизмы воздействия на потребителя.
Платежные средства	<ul style="list-style-type: none"> 1. МК «Наличные и электронные деньги» 2. МК «Банковские карты» 3. ДИ «Платежный экстрим» 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Принимать решения как ассистент – модератор деловой игры. 2. Понимать сходства и различия наличных и электронных форм оплаты. 3. Знать различные варианты использования электронных денег, банковских карт. 4. Понимать и уметь избегать опасностей, связанных с платежами электронными деньгами, банковскими картами. 5. Уметь избегать незапланированных расходов электронных денег. 6. Знать как можно оформить банковскую карту в школьном возрасте. 7. Выбирать то средство платежа, которое принесет максимальный комфорт и выгоду (в виде бонусов) при совершении покупки. 8. Относиться к безналичным расчетам как к безопасной, удобной и прозрачной альтернативе наличным расчетам.
Мошенничество	<ul style="list-style-type: none"> 1. ДИ «Цифровой двойник» 2. ПР «Совершенно секретно» 3. ПР «Манимафия» 4. ДИ «Тайна банковской карты» 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Понимать в чем опасность мошенничества, знать что такое психологическое воздействие и как ему не поддаваться. 2. Знать, какие сведения являются секретными. 3. Знать, какая информация является личной, конфиденциальной. 4. Знать что делать, если личные данные попали к злоумышленникам. 5. Знать и уметь распознавать признаки мошеннических действий или намерений.

Место каждого мероприятия в программе школьного лагеря

Перечень мероприятий и их место в программе	Темы/вопросы/образовательные результаты, которыми учащиеся владеют к моменту мероприятия	Образовательные результаты, которые будут достигнуты в ходе этого мероприятия
<p>Программа Интенсива включает в себя несколько разделов, но мероприятия подобраны таким образом, что в зависимости от знаний учащихся, либо возникших непредвиденных ситуаций в школе данные мероприятия можно реализовывать в любом порядке (за исключением занятия «Знакомство с ключевыми идеями Интенсива»).</p> <p>Каждое из мероприятий является началом/продолжение следующего. Ведущий Интенсива в процессе руководством школьным лагерем самостоятельно редактирует план работы.</p>		
<p>1. Знакомство с ключевыми идеями Интенсива.</p> <p>Важным моментом является первое знакомство учащихся с программой. Необходимо организовать мероприятие таким образом, чтобы каждый участник лично для себя нашел актуальный вопрос, который будет решен благодаря прохождению данного Интенсива. Кроме этого, необходимо понять на каком уровне знаний по финансовой грамотности находятся участники пришкольного лагеря (это позволит скорректировать программу по объему учебного материала).</p> <p>2. ПР «Работа с информацией»</p> <p>Данное мероприятие научит школьников работать с текстом, выделять ключевые моменты за короткое время. Именно эти умения необходимы для работы в режиме Интенсива (много информации и мало времени).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знают, что в школе есть школьный лагерь, который можно посещать с пользой для своего образования. 2. Умеют работать с текстом. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знать, зачем необходимы знания по финансовой грамотности, где конкретно можно их применить. 2. Уметь работать с текстом, выделять ключевую идею в максимально короткий срок. 3. Уметь составлять план текста. 4. Уметь анализировать содержание текста, отвечать на вопросы по тексту, пересказать текст тезисно. 5. Уметь корректно вести диалог, приводя свои аргументы.
<p>1. СИ «Реклама в нашей жизни»</p> <p>Поскольку программа максимально направлена на знания и умения, которые школьники смогут</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Умеют пользоваться различными социальными сетями и мессенджарми (VK, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Уметь работать в команде. 2. Нести ответственность как ассистент учителя, руководитель станции.

Перечень мероприятий и их место в программе	Темы/вопросы/образовательные результаты, которыми учащиеся владеют к моменту мероприятия	Образовательные результаты, которые будут достигнуты в ходе этого мероприятия
<p>незамедлительно использовать в своей повседневной жизни, то проведение данной станционной игры будет весьма актуально</p>	<p>Instagram, TikTok и др).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Умеют искать нужные товары в интернете на различных сайтах в сети Интернет. 3. Знают что такое реклама. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Узнавать рекламные приемы в повседневной жизни. 4. Понимать, что реклама формирует ложные потребности и провоцирует на лишние покупки. 5. Осознавать, что скидки и рекламные акции – приемы, которые могут спровоцировать лишние траты. 6. Осознавать, что не существует бесплатных товаров или услуг – их стоимость всегда включена в цену товара. 7. Осознавать свои потребности и уметь отказываться от ненужных предложений товаров и услуг. 8. Уметь распознавать скрытую рекламу и понимать ее механизмы воздействия на потребителя.
<ol style="list-style-type: none"> 1. МК «Наличные и электронные деньги» Задача Мастер-класса заполнить пробелы в уже имеющихся знаниях школьников в вопросах применения наличных и/или электронных денег. Данное занятие стоит провести до мероприятий МК Банковские карты и ДИ Платежный экстрим. 2. МК «Банковские карты» Поскольку в возрасте 14 лет школьники уже могут оформить на себя банковскую карту либо уже имеют ее, то мастер-класс весьма актуален. Важно рассказать 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знают, что можно расплатиться электронными или наличными деньгами. 2. Умеют оплачивать покупку банковской картой либо по средствам смс (через провайдера мобильной связи). 3. Умеют пополнять счет карты, либо снимать наличные через банкомат. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Принимать решения как ассистент – модератор деловой игры. 2. Понимать сходства и различия наличных и электронных форм оплаты. 3. Знать различные варианты использования электронных денег, банковских карт. 4. Понимать и уметь избегать опасностей, связанных с платежами электронными деньгами, банковскими

Перечень мероприятий и их место в программе	Темы/вопросы/образовательные результаты, которыми учащиеся владеют к моменту мероприятия	Образовательные результаты, которые будут достигнуты в ходе этого мероприятия
<p>школьникам о правилах безопасного использования банковских карт, где лучше воспользоваться именно картой.</p> <p>3. ДИ «Платежный экстрим»</p> <p>Школьники 7-8 классов самостоятельно используют различные платежные инструменты. Деловая игра поможет участникам подробнее разобраться с каждым из вариантов оплаты покупки современными средствами.</p>		<p>картами.</p> <p>5. Уметь избегать незапланированных расходов электронных денег.</p> <p>6. Знать как можно оформить банковскую карту в школьном возрасте.</p> <p>7. Выбирать то средство платежа, которое принесет максимальный комфорт и выгоду (в виде бонусов) при совершении покупки.</p> <p>8. Относиться к безналичным расчетам как к безопасной, удобной и прозрачной альтернативе наличным расчетам.</p>
<p>1. ДИ «Цифровой двойник»</p> <p>Легенда деловой игры близка и актуальна школьникам. Формат данного мероприятия позволяет познакомить учащихся с понятием личной и секретной информации в любой из моментов реализации программы (с помощью игры дети смогут «отдохнуть» с пользой от большого информационного потока других мероприятий, повысит их мотивацию в случае ее снижения).</p> <p>2. ПР «Совершенно секретно»</p> <p>Коммуникативная игра, направленная на знакомство участников с понятием «конфиденциальная информация» и формированием понимания, какая информация является конфиденциальной и почему</p>	<p>1. Умеют пользоваться ресурсами сети Интернет.</p> <p>2. Из учебного курса «Информатика» знакомы с понятием информация, персональные данные, информационная безопасность.</p> <p>3. Знают как использовать банковскую карту, что делать картой в случае попадания личной информации к мошенникам.</p>	<p>1. Понимать в чем опасность мошенничества, знать что такое психологическое воздействие и как ему не поддаваться.</p> <p>2. Знать, какие сведения являются секретными.</p> <p>3. Знать, какая информация является личной, конфиденциальной.</p> <p>4. Знать что делать, если личные данные попали к злоумышленникам.</p> <p>5. Знать и уметь распознавать признаки мошеннических действий или намерений.</p>

Перечень мероприятий и их место в программе	Темы/вопросы/образовательные результаты, которыми учащиеся владеют к моменту мероприятия	Образовательные результаты, которые будут достигнуты в ходе этого мероприятия
<p>важно избегать ее распространения.</p> <p>3. ПР «Манимафия»</p> <p>В практикуме участники научатся применять правильный порядок действий при столкновении с потенциальными мошенниками (не предпринимать поспешных действий: не оставлять информацию о себе, не передавать деньги, искать дополнительную информацию и т.д.).</p> <p>4. ДИ «Тайна банковской карты»</p> <p>Данное мероприятие можно провести после МК «Банковские карты». Игра поможет более точно структурировать и отработать на практике уже имеющиеся знания школьников по теме.</p>		