Разработано по заказу

Министерства финансов Российской Федерации   
в рамках реализации Проекта  
«Содействие повышению уровня

финансовой грамотности населения   
и развитию финансового образования

в Российской Федерации»

Методические рекомендации   
по организации и проведению   
игры-квеста

****

для учащихся   
7-9 классов

Москва, 2020 г.

**Оглавление**

[**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**](#_30j0zll) **3**

[**1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ-КВЕСТА «ФИНКВЕСТ»**](#_1fob9te) **6**

[1.1. Характеристика игры-квеста](#_3znysh7) 6

[1.2. Программа (тайминг) мероприятия](#_x0eszxpyj956) 9

[1.3. Этапы подготовки и проведения игры-квеста «Финквест»](#_yr9myq8tdb6f) 10

[1.4. Технические требования к месту проведения мероприятия](#_tyjcwt) 11

[1.4. Подготовка паспортов участников игры и демонстрационных  
 материалов](#_17dp8vu) 12

[**2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ-КВЕСТА «ФИНКВЕСТ»**](#_26in1rg) **13**

[2.1. Регистрация и инструктаж участников игры-квеста](#_lnxbz9) 13

[2.2. Ход игры](#_1ksv4uv) 14

[2.3. Завершение игры. Подведение итогов](#_44sinio) 18

[2.4. Проведение игры в онлайн-формате](#_6e73g4tl80wg) 19

[**Заключение**](#_e2xdxwesism3) **22**

[**Список источников**](#_1pxezwc) **23**

[**Список приложений**](#_y0qq2ajci1ao) **26**

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день каждому человеку необходимо уметь разбираться в основополагающих принципах и ключевых инструментах финансового рынка для того, чтобы принимать обоснованные решения в области управления личными и семейными финансами, а также трезво оценивать свои финансовые возможности, выгоды и издержки от пользования финансовыми продуктами и услугами. В связи с этим закладывать основы разумного финансового поведения необходимо начинать со школьного возраста. Важно показать подростку, что во взрослой жизни можно столкнуться с различными жизненными ситуациями, которые требуют принятия грамотных решений и поиска дополнительной информации.

Игра-квест «Финквест» призвана не только познакомить школьников 7-9 классов с основными финансово-экономическими понятиями, но и показать, что при возникновении какой-либо жизненной ситуации в сфере личных финансов существует алгоритм её решения. Легенда игры-квеста предполагает участие школьников в Благотворительном экологическом марафоне, в котором они могут пожертвовать набранные в ходе игры баллы на одну из благотворительных целей (например, строительство мусороперерабатывающего завода, организация акции сбора вещей, закупка и высадка деревьев и др.).

Таким образом, участники не просто стараются заработать как можно больше баллов и стать победителями игры, но и учатся обращать внимание на различные проблемы, которые существуют в обществе и требуют участия в их решении.

Каждый из участников становится жителем города Финград и получает свой игровой паспорт, в котором написаны названия и адреса станций, посетив которые участники могут заработать баллы, дав правильные ответы на задания, полученные от модераторов. Кроме того, в самом игровом паспорте на странице, посвящённой каждой станции, содержатся дополнительные вопросы, ответы на которые помогут участникам выполнить основное задание или закрепить важную информацию по тематике станции. Выполнение заданий в паспорте позволяет участникам в ходе игры заполнить и оставить у себя памятку со сведениями по финансовой грамотности.

В ходе игры-квеста побеждают 10 участников, которые наберут наибольшее количество баллов за выполнение заданий на станциях, а при равном количестве баллов – те, кто потратит наименьшее количество времени на прохождение станций.

При разработке игры-квеста учитывались возрастные и индивидуальные особенности обучающихся 7-9 классов. Включение в образовательный процесс игры-квеста «Финквест» способствует приобретению новых и актуализации имеющихся практических знаний, умений и навыков в области управления личными (семейными) финансами, в частности, планируемые результаты от участия в мероприятии можно определить следующим образом:

**1) Личностные результаты:**

⎯ способность участника самостоятельно принимать решения;

⎯ осознание важности и пробуждение интереса к вопросам управления личными (семейными) финансами.

**2) Метапредметные (интеллектуальные) результаты от участия в игре-квесте:**

⎯ способность и готовность участника к достижению поставленной перед ним цели, выбор первоочерёдных и второстепенных задач в области управления личными (семейными) финансами;

⎯ способность управлять своей деятельностью и проявлять инициативу при поиске альтернативных способов решения различных жизненных ситуаций по вопросам управления личными (семейными) финансами.

**3)    Предметные результаты освоения игры-квеста:**

⎯ ознакомление с рядом финансово-экономических понятий: доходы (однократные, регулярные и нерегулярные), расходы (обязательные и необязательные), совокупный бюджет семьи, профицит бюджета, дефицит бюджета, сбережения, банковская карта, кредит, автокредит, потребительский кредит, процентные ставки, дебетовая банковская карта, кредитная банковская карта, заём, кассовый чек, транспортный налог, налог на доходы физических лиц (НДФЛ), земельный налог, налог на имущество, прямой налог, косвенный налог, курс обмена валюты, банковский вклад и др.;

⎯ освоение умения составлять личный (семейный) бюджет, определять профицит или дефицит бюджета, рассчитывать ежемесячную и годовую заработную плату, сумму вклада с процентами, сравнивать кредитные предложения, рассчитывать сумму налога и пр.

Для подготовки игры-квеста использовались материалы сайтов «Дружи с финансами», «Электронный учебник по финансовой грамотности» и др. (см. «Список источников»).

# 1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ-КВЕСТА «ФИНКВЕСТ»

## 1.1. Характеристика игры-квеста

Игра-квест «Финквест» – игра, участники которой являются жителями города Финград, посещая районы этого города и расположенные на их улицах тематические станции, они находят ответы на различные вопросы в области управления личными (семейными) финансами. Каждый житель города Финград имеет свой паспорт участника, образец которого представлен в *Приложении №1.*

**Цель мероприятия –** познакомить участников с основными финансовыми услугами, оказываемыми финансовыми учреждениями, с механизмами эффективного управления личными финансами, с отдельными юридическими аспектами потребительской грамотности, а также с основами предпринимательства.

**Задачи мероприятия:**

* Познакомить участников с различными финансово-экономическими понятиями и ситуациями в области управления личными и семейными финансами.
* Способствовать формированию умения анализировать конкретную жизненную ситуацию и выбирать модель для оптимального её решения.

Город Финград состоит из 3 основных районов:

1. «Деньги в банке».
2. «Деньги в кошельке».
3. «Деньги работают».

Районы, в свою очередь, состоят из 4 станций, которые должны посетить участники. Помимо основных станций, входящих в районы города, предусмотрены 2 дополнительные (разгрузочные) станции. Если участники видят, что в районе, в который они пришли, модераторы на всех станциях заняты, они могут пройти в другой район или посетить дополнительные станции.

Станции располагаются на улицах города Финграда в разных обособленных районах, что помогает участникам ориентироваться в игровом пространстве. Дополнительные станции располагаются отдельно от районов и также выделяются другим цветом. Для наглядной навигации участников все районы и дополнительные станции разделены по цветам: синий, жёлтый, зелёный, серый (см. Табл. 1).

Таблица 1 – Районы и станции города Финград

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование района** | **Наименование станции** | **Адрес** |
| «ДЕНЬГИ В БАНКЕ» | «Банк «Эволюция» | Ул. Банковская, 4 |
| «Компания «Твои финансы Консалт» | Ул. Кредитная, 16 |
| «Твоя банковская карта» | Ул. Карточная, 7 |
| «Кредит за пять минут» | Ул. Моментальная, 3 |
| «ДЕНЬГИ В КОШЕЛЬКЕ» | «Дома на семейном совете» | Ул. Домашняя, 1 |
| «В магазине» | Ул. Дешёвая, 8 |
| «В налоговой инспекции» | Ул. Контроля, 12 |
| «Экономь с умом» | Ул. Разумных покупок, 6 |
| «ДЕНЬГИ РАБОТАЮТ» | «Обмен валюты» | Ул. Обменная, 11 |
| «Финансовая безопасность» | Ул. Сверхдоходная, 2 |
| «Вклады» | Аллея Вкладов, 7 |
| «Я – начинающий предприниматель» | Ул. Предпринимательская, 5 |
| Дополнительные станции | «На работе» | Проспект Финансов, 15 |
| «На юридической консультации» | Проспект Финансов, 17 |

Около каждой станции располагается информационный стенд, содержащий название станции и материалы по тематике задания, оформленный в соответствующей цветовой гамме района.

При посещении станции участник изучает информационный стенд, слушает пояснения модератора, решает одно задание в паспорте и одно предложенное модератором, показывает задания модератору и получает баллы за решения. Если в решениях содержится ошибка, модератор даёт пояснения, как надо было выполнить задания. Участники посещают районы и станции внутри районов в произвольной последовательности.

Рекомендуется, чтобы продолжительность посещения каждой станции не превышала в среднем 10 минут, чтобы участники могли посетить все станции в игре за отведённое время. В свою очередь, модераторы следят за загруженностью станций и предлагают посетить другие станции района или дополнительные станции: «На юридической консультации» и «На работе». При этом посетить дополнительные станции разрешено только один раз.

По легенде, в момент проведения игры в городе Финград проходит Благотворительный экологический марафон. Все участники могут пожертвовать свои баллы на экологические проекты.

Победителями становятся 10 участников, заработавших наибольшее количество баллов, которые получают звание «Финансового гуру» среди учеников 7-9 классов своей школы, а также памятные грамоты и призы. Сценарий игры представлен в *Приложении №2.*

Основные параметры мероприятия представлены в Таблице 2.

Таблица 2. Основные параметры мероприятия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Параметр мероприятия** | **Характеристика** |
| **1** | Формат игры | игра-квест |
| **2** | Общее время проведения мероприятия | 200 мин |
| **3** | Количество участников[[1]](#footnote-1) | 100 человек |
| **4** | Количество модераторов станций | 28 |
| **5** | Количество ведущих игры | 1 |
| **6** | Количество членов службы протокола[[2]](#footnote-2) | 5 |
| **7** | Количество станций | 14 |

## 1.2. Программа (тайминг) мероприятия

Подробная программа мероприятия представлена в Таблице №3.

Таблица №3. Программа (тайминг) мероприятия

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование этапа программы** | **Время проведения** |
| Регистрация участников | 15 минут |
| Торжественное открытие | 15 минут |
| Игра | 140 мин |
| Работа счётной комиссии | 15 минут |
| Торжественное подведение итогов | 15 минут |

Игру-квест рекомендуется проводить в утреннее или дневное время. Продолжительность от торжественного открытия до торжественного подведения итогов игры составляет не более 3 часов 20 минут, при этом часть, связанная с перемещением участников между локациями, должна занимать не более 2 часов 20 минут[[3]](#footnote-3).

## 1.3. Этапы подготовки и проведения игры-квеста «Финквест»

Особенность игры-квеста «Финквест» заключается в возможности учреждения, которое будет организовывать игру-квест, изменять сценарий в части:

* заданий (могут быть заменены в зависимости от освоенного участниками материала по финансовой грамотности);
* районов и станций (может быть изменена их тематика и количество);
* количества участников.

Организация игры-квеста состоит из нескольких этапов:

**Этап 1. Подготовка игры-квеста:**

* принятие организационных решений о проведении мероприятия;
* апробация маршрута и заданий игры-квеста.

**Этап 2. Организация игры-квеста:**

* подготовка организационной команды (ведущего игры, модераторов станций, службы протокола);
* подготовка раздаточных и демонстрационных материалов;
* инструктаж с участием организационной команды.

**Этап 3. Проведение игры-квеста:**

* вводная часть (регистрация команд, торжественное открытие, знакомство участников с правилами игры, выдача паспортов участников игры)[[4]](#footnote-4);
* игровая часть (выполнение заданий участниками в соответствии с их паспортом);
* заключительная часть (сбор и анализ ответов, блиц-опрос участников по материалам квеста и/или просмотр видеороликов, подведение итогов, награждение 10 победителей).

Все этапы подробно рассмотрены ниже в данных методических рекомендациях.

## 1.4. Технические требования к месту проведения мероприятия

Перед организацией игры-квеста нужно определить, на базе какого учреждения она будет проводиться.

К учреждению предъявляются следующие основные требования по наличию помещений:

* + - * холл или рекреация для организации зоны регистрации участников в начале игры и финиша в конце игры;
      * зал №1 (актовый зал) – помещение вместимостью не менее 120 человек для организации вводной и финальной части игры (церемонии открытия и закрытия квеста)[[5]](#footnote-5);
      * зал №2 (спортивный зал) – помещение вместимостью не менее 100 человек для свободного перемещения во время основной части игры участников и размещения остальных районов (наличие вместо такого зала 2 помещений вместимостью не менее 50 человек для размещения всех районов со станциями, предпочтительно расположенными отдельно друг от друга, так как это будет способствовать снижению общего уровня шума в помещениях);
      * наличие одного помещения для хранения памятных подарков и сертификатов для участников игры-квеста.

При планировании мероприятия рекомендуем заранее продумать расположение станций. Для того чтобы участникам было комфортно, стоит разместить на каждой станции по 2 стола, где 1 стол с карточками с заданиями, 2 стол для выполнения задания участниками.

Внутри помещений образовательной организации рекомендуем разместить станции следующим образом:

1. Район «Деньги в кошельке» и «Деньги в банке» в спортивном зале.
2. Район «Деньги работают» и дополнительные станции в актовом зале.
3. Зону регистрации старта и финиша в холле перед залом открытия или финиша мероприятия (актовый зал).

Подробная информация представлена в *Приложении №3 «Технические требования к подготовке площадки для мероприятия».*

## 1.4. Подготовка паспортов участников игры и демонстрационных материалов

Для проведения игры-квеста потребуется подготовить:

1. Паспорт игры на каждого участника.
2. Карточки с заданиями для прохождения станций, которые выдают модераторы. Ряд карточек идут с листовками для сравнения различных условий в задании, например, предложения разных банков по кредитам и вкладам. Банк карточек с заданиями и листовками представлен в *Приложении №4*.
3. Информационные стенды (инфографика) для размещения на станциях. Стенды для всех станций представлены в *Приложении №5*.

Порядок подготовки раздаточных и демонстрационных материалов для игры «Финквест» представлен в *Приложении №6*.

Необходимый реквизит для организации и проведения игры-квеста «Финквест» представлен в *Приложении №7*.

Перед проведением игры-квеста организаторам необходимо провести предварительную встречу с модераторами станций и службой протокола для обсуждения основных вопросов проведения игры-квеста (порядок работы с участниками игры во время регистрации и на финише, алгоритм проверки заданий на станциях, определение победителей и др.).

# 2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ-КВЕСТА «ФИНКВЕСТ»

## 2.1. Регистрация и инструктаж участников игры-квеста

Участники игры проходят регистрацию, где получают игровой пакет, в который входит паспорт гражданина Финграда и ручка для внесения записей. Бланк для регистрации представлен в *Приложении №8 «Бланк регистрации участников мероприятия».*

Участник заполняет первые страницы паспорта, указывает свои ФИО, возраст, класс, чтобы в случае его утери можно было отличить от паспортов других участников. Также это помогает участникам погрузиться в игровую атмосферу перед началом игры.

Пока все участники игры собираются в актовом зале, ведущий мероприятия может запустить видеоролики для просмотра *(Приложение №9 «Перечень видеороликов»).* Когда все участники и гости игры будут в сборе, ведущий показывает презентацию *(Приложение №10 «Презентация для демонстрации участникам игры на старте»),* знакомит участников с правилами проведения игры и объявляет о старте мероприятия (*Приложение №11 «Речь ведущего игры»)*.

## 2.2. Ход игры

После объявления старта все участники одновременно начинают прохождение своих маршрутов. Расположение районов и станций, которые должны посетить участники, показано на карте в паспортах участников. На каждой станции участников встречает модератор.

Обращение модераторов станций к участникам представлено в *Приложении №12.* Модератор обращает внимание участников на содержимое информационного стенда. После ознакомления с информационным стендом участникам необходимо выполнить задание, представленное в паспорте игрока с целью закрепления полученной информации.

Затем модератор станции проверяет выполнение задания в паспорте. Если игрок с ним справился, то получает карточку с заданием станции, если нет, то модератор направляет его ещё раз ознакомиться с информацией на стенде и исправить решение. Для того чтобы упростить проверку задания в паспорте участников, рекомендуется каждому модератору на столе расположить образец с правильно заполненными ответами из паспорта. Образец заполненного паспорта представлен в *Приложении №13.*

Если игрок возвращается с верным решением, то получает 3 балла и берёт карточку с заданием. Если и во второй раз решение в паспорте неверное, то игрок получает 0 баллов за выполнение задания в паспорте и получает карточку с заданием. Банк с ответами на дополнительные задания представлен в *Приложении №14*. Все задания подготовлены в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями детей и содержат отметку класса (например, 7-9 означает, что данную карточку можно предоставить участникам 7, 8 и 9 классов, 8-9 – только 8 и 9 классу).

На станциях участник может получить от 1 до 10 баллов, где:

*1 балл* – участник не справился с заданием в паспорте и не справился с основным заданием;

*3 балла* – участник справился с заданием в паспорте и не справился с основным заданием;

*5 баллов* – участник справился с заданием в паспорте, справился с основным заданием с многочисленными ошибками;

*8* *баллов* – участник справился с заданием в паспорте, решил основное задание с небольшим числом ошибок;

*10* *баллов* – участник выполнил задания без ошибок.

Модератору станции рекомендуется использовать цветные ручки либо цветные печати для выставления баллов в паспортах игроков, чтобы участники не могли поставить их себе самостоятельно.

Все баллы, полученные на станции, вместе с отметками о прохождении станции проставляются в паспорте участника на странице с общим списком станций и их адресов.

Важно, чтобы поведение модератора станции было доброжелательным, поддерживающим. Модератор станции должен проявлять инициативу в предложениях помочь, но не навязывать свою помощь. Также рекомендуется, чтобы модератор во время игры заполнил форму наблюдения за ходом игры (*Приложение №15)*.

Для того чтобы придать игре-квесту большую динамику и не дать участникам «зависнуть» у каких-то определённых станций, организаторам рекомендуется через 40, 80, 120 минут подавать звуковой сигнал. Задача организатора – проинформировать игроков о том, что пора перемещаться в другой район или к дополнительным станциям.

Завершение игры происходит в зоне регистрации финиша, где участник сдаёт лист с результатами. Набрав определённое количество баллов, участник принимает решение о том, на какую цель в Благотворительном экологическом марафоне ему следует их пожертвовать (см. рис. 1).



Рисунок 1. Экологические благотворительные проекты, на которые участник может пожертвовать набранные баллы

После завершения игры все участники подходят на стойку регистрации, где члены службы протокола вырезают необходимую страницу с количеством баллов, предварительно указав на ней ФИО участника.

Участники забирают свои паспорта и проходят в помещение, где будут подведены итоги квеста и награждены 10 победителей.

## 2.3. Завершение игры. Подведение итогов

Члены службы протокола, получив маршрутные листы, подсчитывают количество баллов и заполняют ведомость учёта баллов участников игры *(Приложение №16 «Ведомость для учёта баллов команд»).* Основная цель участников – заработать как можно больше баллов и на финише пожертвовать эти баллы на одну из благотворительных целей. Побеждает тот участник, кто наберёт наибольшее количество баллов. В случае равного количества баллов побеждают участники, которые потратят на это наименьшее количество времени. Всего будет определено 10 победителей.

Во время ожидания подсчёта баллов можно показать участникам игры видеоролики, перечень которых представлен в *Приложении №9.* Также каждый участник игры получает для заполнения опросник о впечатлениях от участия в игре (*Приложение №17 «Форма анкеты обратной связи для заполнения участником после игры»*), который он должен сдать по завершении мероприятия.

Во время работы счётной комиссии ведущий игры может провести блиц-опрос среди участников. Те, которые правильно ответят на вопросы, получат приз (сувенирная продукция). Вопросы для блиц-опроса представлены в *Приложении 18 «Блиц-опрос».*

После подведения итогов члены счётной комиссии объявляют победителей. Во время торжественной церемонии подведения итогов награждаются 10 победителей, получивших наибольшее количество баллов и справившихся быстрее остальных. Награждение участников происходит в праздничной атмосфере с памятными подарками для победителей.

## 2.4. Проведение игры в онлайн-формате

В сети Интернет по адресу www.[fquest.ru](http://fquest.ru/) размещена онлайн-платформа для проведения адаптированной игры-квеста «Финквест» в онлайн-формате.

**Особенностями прохождения онлайн-квеста являются:**

1. Возможность участников проходить онлайн-квест дистанционно с помощью браузера на компьютере или мобильного приложения.
2. Знакомство участников с особенностями прохождения онлайн-квеста в начале игры (*Приложение №19* *«Руководство по прохождению онлайн-квеста «Финквест» для 7-9 классов»*) и введение в сюжет игры-квеста (*Приложение №20* *«Введение в сюжет онлайн-квеста «Финквест»*).
3. Инфографика, представленная участникам во время прохождения игры в виде изображения. В связи с этим отсутствует необходимость подготовки и печати маршрутных листов и информационных стендов (*Приложение №21* *«Информация по станциям»*).
4. Наличие интерактивной и анимированной карты с обозначением станций, которая разделена на три района («Деньги в кошельке», «Деньги в банке» и «Деньги работают», состоящие из 12 станций) и дополнительный район («Площадь революции» с двумя 2 станциями). В этом случае отсутствует необходимостьзадействовать учебные помещения и иные ресурсы образовательных организаций.
5. Наличие цифрового подсказчика для решения заданий квеста, который появляется на каждой станции онлайн-квеста и выполняет роль и функции модератора станций (*Приложение №22* *«Обращение модераторов станций к участникам»*). Также на каждой станции появляется текстовое окно с вводной информацией и демонстрационными материалами для участника (*Приложение №23* *«Банк заданий с ответами и подсказкам онлайн-квеста «Финквест» для 7-9 классов»*).
6. Наличие специального чата, через который участники могут связаться с организаторами онлайн-квеста во время прохождения игры. Также для участников доступен словарь финансовых терминов и определений и полезные интернет-ресурсы для повышения уровня финансовой грамотности.
7. Автоматизированная система оценки правильности ответов, а также автоматическое определение победителей онлайн-квеста, способствующие сокращению времени на работу счётной комиссии во время проведения очного формата игры-квеста (*Приложение №24* *«Система оценки онлайн-квеста «Финквест» для 7-9 классов»*).
8. Возможность выгрузки электронного сертификата для каждого участника игры, который содержит всю необходимую информацию (наименование образовательной организации, ФИО участника, номер класса и наименование онлайн-игры).
9. Возможность составления рейтинга участников в рамках одной образовательной организации в своей группе после прохождения онлайн-квеста.

# Заключение

Игра-квест «Финквест» – это игра, в которой каждый участник самостоятельно проходит заданный маршрут. Победа в игре зависит только от тех решений, которые участник примет в процессе прохождения игры-квеста (от построения и выбора своего оптимального маршрута до выбора цели, на которую он пожертвует полученную сумму баллов).

Такой подход позволяет показать участникам важность умения принимать самостоятельные решения, а также убедить участников в том, что для каждой трудной жизненной ситуации есть алгоритм её решения.

Уникальный подход в подготовке игры-квеста позволяет организаторам адаптировать игру в зависимости от своих потребностей и предпочтений:

* Задания, представленные в игре-квесте, могут быть заменены в соответствии с теми потребностями, которые обозначены педагогами в ходе изучения курса по финансовой грамотности, а также с учётом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся.
* Количество участников может быть как уменьшено, так и увеличено в зависимости от возможностей организаторов (финансовые возможности и наличие помещений для проведения игры).
* Игровая цель участия в Благотворительном экологическом марафоне может быть заменена и на другую.

Таким образом, игра-квест «Финквест» может быть адаптирована на базе любого образовательного учреждения.

# Список источников

* + - 1. Интерактивный сайт **«ХочуМогуЗнаю»**. Материалы сайта содержат информацию о финансовых услугах и правах их потребителей, законодательную базу, интерактивные материалы для самостоятельного изучения правил пользования такими услугами – [https://хочумогузнаю.рф](about:blank)
      2. Сайт **«Дружи с финансами»** позволяет узнать, чем отличается та или иная финансовая услуга в разных финансовых организациях (банки, страховые организации и т.п.), познакомиться со способами защиты своих прав и взаимодействия с государственными и общественными организациями, пройти тесты и прочитать комиксы – [https://vashifinancy.ru](https://vashifinancy.ru/tests/)
      3. Сайт **«Электронный учебник по финансовой грамотности»**, на котором размещены учебные материалы по основам финансовой грамотности для школьников – [https://школа.вашифинансы.рф](about:blank)
      4. Сайт  **Федерального методического центра по финансовой грамотности системы общего и среднего профессионального образования,** на котором можно скачать учебные материалы и посмотреть видеолекции по финансовой грамотности – [https://fmc.hse.ru](https://fmc.hse.ru/)
      5. Портал **«Онлайнинспекция»**, на котором можно в разделе «Трудовой навигатор» познакомиться с инструкциями, охватывающими наиболее распространённые проблемные ситуации, в которые могут попасть работающий человек и работодатель – [https://онлайнинспекция.рф](about:blank)
      6. Портал **«Финграмотность в школе»**. В разделе «Материалы» можно ознакомиться со специальными курсами по финансовой грамотности (страхование, банки, фондовый рынок, собственный бизнес), а также скачать материалы для обучения – финграмотностьвшколе.рф
      7. Сайт **«ЯКласс»**, на котором размещены учебные материалы и тематические тренажёры по финансовой грамотности – [https://www.yaklass.ru](https://www.yaklass.ru/p/osnovy-finansovoj-gramotnosti)
      8. Информационно-просветительский ресурс по финансовой грамотности **«Финансовая культура»**, созданный Центральным банком Российской Федерации – <https://fincult.info>
      9. Сайт **Федеральной налоговой службы (ФНС)**, на котором можно узнать всё о налогах и том, как создать свой бизнес, а также ознакомиться с тематическими новостями выбранного региона России, посмотреть видеоматериалы на тематические темы – <https://www.nalog.ru>
      10. Сайт **Агентства по страхованию вкладов**, на котором можно получить информацию о системе страхования вкладов и гарантирования пенсий, ознакомиться со списком банков, НПФ и страховых компаний, в отношении которых идут процедуры ликвидации – <https://www.asv.org.ru>
      11. Сайт **Фонда социального страхования Российской Федерации (ФСС)**, на котором можно узнать информацию о пособиях по временной нетрудоспособности, по беременности и родам и др. – <https://fss.ru>
      12. **Государственный информационный ресурс в сфере защиты прав потребителей**, созданный Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека (Роспотребнадзор), на котором можно ознакомиться с памятками и информационно-аналитическими материалами, а также с примерными формами документов, необходимых для защиты своих прав – [http://zpp.rospotrebnadzor.ru](http://zpp.rospotrebnadzor.ru/)
      13. **Сайт Пенсионного фонда Российской Федерации,** на котором можно узнать о пенсиях, условиях их получения, получить информацию о материнском (семейном) капитале, рассмотреть примеры жизненных ситуаций, которые возникают между работающим человеком и работодателем по вопросам пенсионного обеспечения, а также ознакомиться с материалами информационно-просветительского раздела **«Школьникам о пенсиях»** – [http://www.pfrf.ru](http://www.pfrf.ru/)
      14. Сайт **Банка России**, на котором можно получить информацию о признаках и порядке работы с сомнительными, неплатёжеспособными и имеющими признаки подделки денежными знаками – [http://www.cbr.ru](http://www.cbr.ru/)

# Список приложений для проведения игры-квеста очном формате

Приложение №1 «Паспорт участника игры-квеста «Финквест»

Приложение №2 «Сценарий игры-квеста «Финквест»

Приложение №3 «Технические требования к подготовке площадки для мероприятия»

Приложение №4 «Таблица карточек с заданиями и листовками для станций»

Приложение №5 «Таблица макетов информационных стендов (инфографика)»

Приложение №6 «Порядок подготовки раздаточных и демонстрационных материалов для игры «Финквест»

Приложение №7 «Необходимый реквизит для организации и проведения игры-квеста «Финквест»

Приложение №8 «Бланк регистрации участников мероприятия»

Приложение №9 «Список рекомендуемых видеороликов по финансовой грамотности»

Приложение №10 «Презентация для демонстрации участникам игры на старте»

Приложение №11 «Речь ведущего игры»

Приложение №12 «Обращение модераторов станций к участникам»

Приложение №13 «Образец заполненного паспорта»

Приложение №14 «Банк заданий с ответами для проведения игры-квеста «Финквест» для 7-9 класса»

Приложение №15 «Форма для наблюдения за ходом игры»

Приложение №16 «Ведомость для учёта баллов команд»

Приложение №17 «Форма анкеты обратной связи для заполнения участником после игры»

Приложение №18 «Блиц-опрос»

# Список приложений для проведения игры-квеста в онлайн-формате

Приложение №19 «Руководство по прохождению онлайн-квеста «Финквест» для учащихся 7-9 классов»

Приложение №20 «Введение в сюжет онлайн-квеста «Финквест»

Приложение №21 «Информация по станциям»

Приложение №22 «Обращение модераторов станций к участникам»

Приложение №23 «Банк заданий с ответами и подсказкам онлайн-квеста «Финквест» для учащихся 7-9 классов»

Приложение №24 «Система оценки онлайн-квеста «Финквест» для учащихся 7-9 классов»

1. Может быть скорректировано в большую сторону (от 80 до 120 человек). [↑](#footnote-ref-1)
2. Служба протокола выполняет роль регистраторов старта и финиша, членов счётной комиссии и секретариата игры. [↑](#footnote-ref-2)
3. Время проведения игры может быть сокращено в случае уменьшения районов для прохождения. [↑](#footnote-ref-3)
4. Организатор мероприятия может пригласить почётных гостей для их выступления на торжественной части. В этом случае следует предусмотреть увеличение времени проведения вводной части. [↑](#footnote-ref-4)
5. Важно, чтобы в помещении на момент проведения мероприятия все стулья были расположены по краям зала или вовсе убраны. Это позволит разместить в помещении один из районов, чтобы обеспечить участникам свободное перемещение по станциям. [↑](#footnote-ref-5)