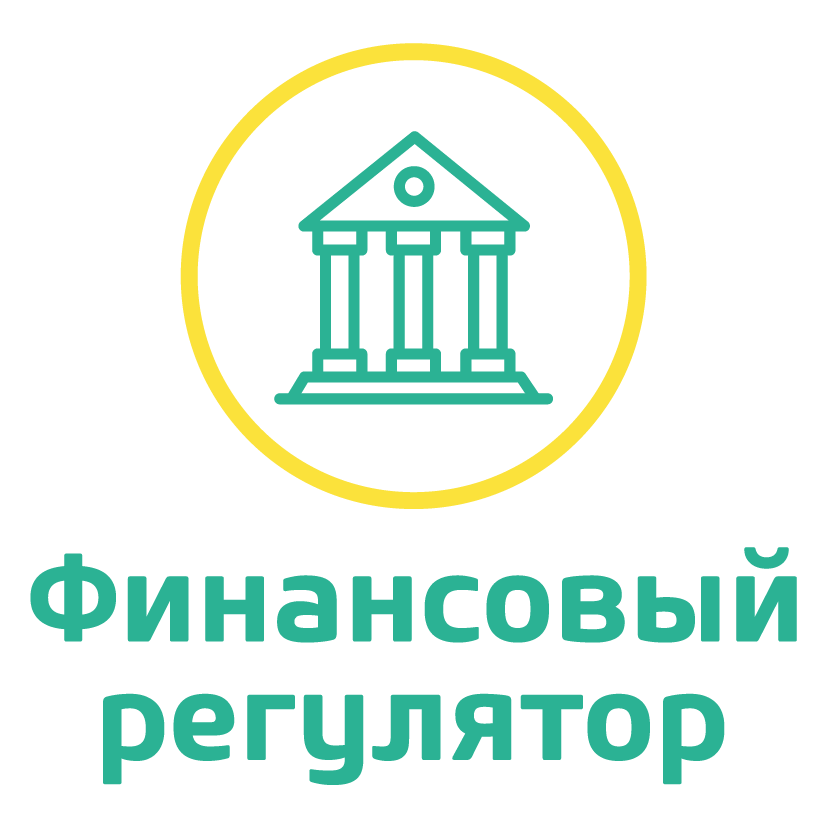
Разработано по заказу

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  
10-11 классов

Москва, 2020 г.

**Содержание**

[ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 3](#_Toc46659889)

[1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ-КВЕСТА 7](#_Toc46659890)

[1.1. Характеристика игры-квеста 7](#_Toc46659891)

[1.2. Программа (тайминг) мероприятия 11](#_Toc46659892)

[1.3. Технические требования к месту проведения мероприятия 12](#_Toc46659893)

[1.4. Подготовка маршрутных листов и демонстрационных материалов 12](#_Toc46659894)

[2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ-КВЕСТА 13](#_Toc46659895)

[2.1. Деление команд и инструктаж 13](#_Toc46659896)

[2.2. Ход игры 14](#_Toc46659897)

[2.3. Завершение игры. Подведение итогов 16](#_Toc46659898)

[2.4. Проведение игры в онлайн-формате 17](#_Toc46659899)

[Заключение 19](#_Toc46659900)

[Список источников 20](#_Toc46659901)

[Список приложений для проведения игры-квеста очном формате 23](#_Toc46659902)

[Список приложений для проведения игры-квеста в онлайн-формате 24](#_Toc46659903)

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день одной из основных задач включения основ финансовой грамотности в общеобразовательный процесс 10-11 классов является необходимость раскрытия принципов работы государственных органов, занимающихся управлением и регулированием вопросов в области финансовой системы страны и защиты прав потребителей, в том числе потребителей финансовых продуктов и услуг.

Вступив во взрослую жизнь, молодые люди столкнутся с различными жизненными ситуациями, например, первый опыт взаимоотношения с работодателем при трудоустройстве на работу, с банком при открытии вклада или оформлении кредита, со страховой организацией при оформлении страхового полиса и др. Каждая из таких жизненных ситуаций может сопровождаться нарушением прав граждан, что вынуждает молодых людей искать возможность доказать свою правоту или получить дополнительную информацию, которая разъясняет их права и обязанности. В этом случае молодые люди должны понимать, что они всегда могут обратиться в органы государственной власти за разъясняющей информацией по их вопросам. Однако одной из сложных задач становится определение того органа, в который следует обратиться за получением ответа на возникшие вопросы.

Для приобретения обучающимися знаний в области управления личными (семейными) финансами и защиты прав потребителей финансовых услуг, а также для понимания, в какой орган государственной власти следует обращаться в той или иной ситуации, разработана игра-квест «Финансовый регулятор».

При разработке игры-квеста учитывались возрастные и индивидуальные особенности целевой аудитории (обучающихся 10-11 классов). Игра-квест имеет форму познавательной игры, где участники в целях достижения игровой сюжетной цели находят необходимые государственные организации (станции), выполняют на них задания и получают необходимую информацию (например, кто отчисляет НДФЛ с заработной платы, как формируется и рассчитывается будущая пенсия, куда обратиться в случае обнаружения некачественного товара на полках магазина и пр.).

Игра-квест «Финансовый регулятор» представляет собой командную игру по подготовленным маршрутным листам, в которой обучающиеся выступают в роли экспертов по взаимодействию с государственными органами власти в сфере, относящейся к личным финансам и защите прав потребителей. В игровой форме участники квеста помогают героям найти ответы на вопросы, с которыми сами могут столкнуться в любой момент своей «взрослой» жизни, связанные с необходимостью взаимодействия с государственными органами.

Включение в образовательный процесс игры-квеста «Финансовый регулятор» 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 осуществлять коммуникативную деятельность со своими сверстниками, представителями органов государственной власти, занимающимися управлением и регулированием вопросов в области финансовой системы страны и защиты прав потребителей, в том числе потребителей финансовых продуктов и услуг;
* ⎯ осознание важности процесса обучения в области 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 и готовность к самостоятельному поиску альтернативных способов решения различных жизненных ситуаций по вопросам управления личными (семейными) финансами и защите прав потребителей;
* ⎯ умение ориентироваться в различных источниках информации, анализировать и критически оценивать большой объём данных;
* ⎯ способность взаимодействовать с государственными органами, регулирующими сферу личных финансов;
* ⎯ способность защищать свои права потребителя, в том числе как потребителя финансовых продуктов и услуг.

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

* ⎯ ознакомление с рядом финансово-экономических понятий: заработная плата, пенсия, вклад, налоги, фальшивая купюра, пособие по временной нетрудоспособности и др.;
* ⎯ ознакомление с деятельностью органов государственной власти, которые занимаются вопросами в области финансовой системы страны и защиты прав потребителей, в том числе потребителей финансовых продуктов и услуг (Роспотребнадзор, Пенсионный фонд Российской Федерации, Фонд социального страхования Российской Федерации, Федеральная налоговая служба и др.);
* ⎯ ознакомление с основными положениями о защите прав потребителей продуктов и услуг (например, срок возврата товара и товары, которые нельзя вернуть обратно в магазин), с алгоритмом получения банковского вклада в случае отзыва лицензии у банка и пр.;
* ⎯ получение навыков расчёта НДФЛ с заработной платы, пособия по временной нетрудоспособности, страховых отчислений на формирование будущей пенсии 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

## 1.1. Характеристика игры-квеста

Игра-квест «Финансовый регулятор» – командная игра, в ходе которой к участникам обращаются герои Маша Петрова, Женя Иванов и Никита Семёнов с различными вопросами в области управления личными (семейными) финансами. Отвечая на эти вопросы, участники игры-квеста знакомятся с деятельностью государственных органов, в полномочия которых входит регулирование и защита прав граждан, в том числе потребителей финансовых услуг.

**Цель мероприятия** – познакомить участников игры-квеста с деятельностью органов государственной власти, которые являются финансовыми регуляторами, и с теми вопросами, которые входят в их полномочия.

**Задачи мероприятия:**

* Способствовать формированию умения взаимодействовать с государственными органами и получать от них необходимую информацию.
* Познакомить участников с различными жизненными ситуациями в области управления личными и семейными финансами.
* Способствовать формированию умения анализировать конкретную проблемную жизненную ситуацию и выбирать модель для оптимального её решения.
* Способствовать формированию умения анализировать полученные данные и принимать рациональные решения в области управления личными финансами.

К прохождению игры-квеста приглашаются школьники 9-11 классов, которые разбиваются на команды по 5 человек. Командная игра проводится на территории образовательной организации.

Участники команды выступают в роли экспертов по взаимодействию с государственными органами власти в сфере, относящейся к личным финансам и защите прав потребителей. В маршрутном листе представлены задания, в которых к участникам обращаются герои Маша Петрова, Женя Иванов и Никита Семёнов (универсальный макет маршрутного листа представлен в *Приложении №1)*. Ребята недавно вступили во взрослую жизнь и просят поддержку и помощь экспертов в решении непростых вопросов в сфере личных финансов.

Участникам игры-квеста необходимо определить, в какой государственный орган следует обратиться для решения проблем героев, посетить соответствующие станции, найти ответы на их вопросы, а также выполнить дополнительные задания модераторов станций. Перечень станций и краткое описание заданий представлены в Таблице 1.

Таблица 1. Перечень станций и краткое описание заданий

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название станции** | **Краткое описание заданий** |
| 1 | Пенсионный фонд Российской Федерации | Порядок формирования будущей пенсии. Расчёт суммы, которую работодатель перечисляет на формирование будущей пенсии. |
| 2 | Фонд социального страхования Российской Федерации | Порядок расчёта и оплаты пособия по временной нетрудоспособности (больничного листа). |
| 3 | Федеральная налоговая служба | Процесс уплаты налога на доходы физических лиц (НДФЛ) и его расчёт с заработной платы работника и с выигрышей. |
| 4 | Роспотребнадзор: потребительская грамотность | Определение алгоритма действий при обнаружении товаров ненадлежащего качества на полках магазинов. |
| 5 | Роспотребнадзор: финансовая грамотность | Определение алгоритма действий в случае «навязывания» приобретения дополнительных услуг страхования. |
| 6 | Министерство финансов Российской Федерации | Составление бюджета и определение возможности совершения желаемой покупки. |
| 7 | Банк России | Определение алгоритма действий при обнаружении фальшивой или неплатёжеспособной купюры. |
| 8 | Агентство по страхованию вкладов | Определение алгоритма действий в случае отзыва лицензии у банка. Расчёт суммы, которая будет компенсирована в случае отзыва у банка лицензии. |
| 9 | Кто мне поможет?  (посещается перед финишем) | Блиц-опрос по тематике прошедшей игры-квеста. |

Каждая станция представляет собой консультационный центр государственного органа, который занимается обращениями граждан и помогает участникам найти ответы на возникающие вопросы. При посещении последней станции участники проходят блиц-опрос по вопросам, рассмотренным ранее на других станциях.

Важно то, что станция работает только с обращениями, которые находятся в компетенции данного государственного органа/службы. Задача команд – приходить на станцию уже с конкретным вопросом, а не подбирать его непосредственно на станции, то есть перед выполнением каждого задания команда должна посовещаться и определить, в какой государственный орган ей следует обратиться. На каждой станции участников встречают 2 модератора станций.

Сценарий игры представлен в *Приложении №2.* Основные параметры мероприятия представлены в Таблице 2.

Таблица 2. Основные параметры мероприятия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Параметр мероприятия** | **Характеристика** |
|  | Формат игры | игра-квест |
|  | Общее время проведения мероприятия | 3 часа |
|  | Количество участников[[1]](#footnote-1) | 80 человек  (16 команд) |
|  | Количество участников в команде[[2]](#footnote-2) | 5 |
|  | Количество модераторов станций | 18  (два на каждую станцию) |
|  | Количество ведущих игры | 1 |
|  | Количество членов службы протокола[[3]](#footnote-3) | 5 |
|  | Количество станций | 9 |

Побеждают 3 команды, которые наберут больше всего баллов. В случае равного количества баллов побеждают команды, которые посетят все станции за наименьшее количество времени.

Сценарий игры-квеста можно менять в части:

* заданий (например, могут быть добавлены (заменены) предполагаемые клиенты и их ситуации, например, многодетная семья (получение пособий и льгот), безработный (постановка на учёт в качестве безработного) и т.д.);
* изучаемых объектов (например, стоимость услуг в различных организациях, получение налоговых льгот и т.д.);
* состава и количества участников;
* изменения количества станций (включение других государственных органов, деятельность которых участники могут изучить при обращении на станцию).

Организация игры-квеста состоит из нескольких этапов:

**Этап 1. Подготовка игры-квеста, которая включает:**

* принятие организационных решений о проведении мероприятия;
* апробацию 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, выступление почётных гостей и представителей образовательной организации[[4]](#footnote-4), знакомство участников с правилами игры, выдача маршрутных листов);
* игровая часть (выполнение заданий командами в соответствии с маршрутными листами);
* заключительная часть (сбор и анализ ответов, блиц-опрос участников по материалам квеста или просмотр видеороликов, подведение итогов, награждение победителей).

Все этапы подробно рассмотрены ниже в данных методических рекомендациях.

## 1.2. Программа (тайминг) мероприятия

Подробная программа мероприятия представлена в Таблице №3.

Таблица №3. Программа (тайминг) мероприятия

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование этапа программы** | **Время проведения** |
| Регистрация участников, деление на команды | 15 минут |
| Торжественное открытие | 15 минут |
| Игра | 120 минут |
| 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 – не более 3 часов, при этом часть, связанная с перемещением команд между локациями, должна занимать не более 120 минут.

## 1.3. Технические требования к месту проведения мероприятия

Перед организацией игры-квеста нужно определить, на базе какого учреждения она будет осуществлена[[5]](#footnote-5).

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 проведения вводной и финальной части игры (церемонии открытия и закрытия квеста);
      * зал №2 (спортивный зал) – помещение вместимостью не менее 100 человек для свободного перемещения во время основной части игры участников и размещения 9 станций;
      * наличие одного помещения для хранения памятных подарков и сертификатов для участников игры-квеста.

Технические требования к помещениям и схема организации пространства в них представлены в *Приложении №3 «Технические требования к подготовке площадки для мероприятия».*

## 1.4. Подготовка маршрутных листов и демонстрационных материалов

Для проведения игры-квеста потребуется:

1. Маршрутный лист на каждого участника игры.
2. Дополнительные карточки с заданиями на станциях, которые выдают модераторы. Банк карточек с заданиями представлен в *Приложении №4*.
3. Информационные стенды (инфографика для размещения на станциях). Макеты инфографики на стенды для всех станций представлены в *Приложении №5*.

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

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

Перед проведением игры-квеста организаторам необходимо провести апробацию маршрута и заданий квеста. Рекомендуется осуществить тестовое прохождение маршрута игры и всех станций игры-квеста. Для этого можно привлечь, например, старшеклассников, которые не будут принимать участие в квесте, членов службы протокола, педагогов и т.д. Рекомендуется организовать не менее двух групп по 3-4 человека, которые выполнят задания квеста, а затем провести анализ результатов и беседу с участниками апробации.

# 2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ-КВЕСТА

## 2.1. Деление команд и инструктаж

Перед началом игры-квеста участникам предлагается самостоятельно (или с помощью представителей образовательной организации) разделиться на группы по 5 человек, а также выбрать своего капитана[[6]](#footnote-6). Капитан команды получает на стойке для регистрации папку (конверт) с материалами, которую следует открыть после объявления старта игры[[7]](#footnote-7).

Каждая команда проходит регистрацию в холле (рекреации), получает свой игровой номер и собирается в зале для объявления старта в заранее определённое время. Бланк для регистрации представлен в *Приложении №8 «Бланк регистрации участников».*

Пока все участники игры собираются в актовом зале, ведущий игры может запустить видеоролики для просмотра *(Приложение №9 «Перечень рекомендуемых видеороликов по финансовой грамотности»).* Когда все участники и гости игры будут в сборе, ведущий игры показывает презентацию *(Приложение №10 «Презентация для демонстрации участникам игры на старте»),* произносит речь (в случае наличия почётных гостей передаёт им слово), знакомит участников с правилами проведения игры и объявляет о старте мероприятия (*Приложение №11 «Речь ведущего игры»)*. Капитан команды открывает папку (конверт) с материалами, в которой находятся:

- маршрутные листы для каждого участника команды;

- ручки на каждого участника команды.

Все команды одновременно перемещаются в зал №2, в котором расположены станции, и начинают прохождение своих маршрутов. В ходе игры участники посещают все станции, согласно обращениям в маршрутном листе. При этом они могут проходить станции в любой последовательности, что позволяет избежать скоплений участников. Служба протокола заполняет форму №3 «Протокол регистрации старта и финиша игры» из *Приложения №8*, которая заполняется во время старта и во время сдачи команды маршрутного листа.

Служба протокола остаётся на стойке регистраторов и дожидается участников команд, которые закончат прохождение станций раньше.

## 2.2. Ход игры

На каждой станции работают два модератора, исполняющие роль представителей государственных организаций, в которые по сюжету должны обращаться команды, отвечая на запросы в маршрутном листе. После ухода команды модераторам станций необходимо заполнить форму наблюдения за ходом игры, в которой отмечают, выполнено задание или нет, что помешало найти ответ, был ли интерес у участников к проблемной ситуации и поиску её решения. Форма для заполнения представлена в *Приложении №12.* Примерная речь модераторов станций представлена в *Приложении №13.*

Модератор станции проверяет обращение, с которым участники приходят на станцию. Если оно соответствует тематике станции, то начинает работать с командой. Если обращение не соответствует тематике станции, то вежливо предлагает пройти на другую станцию (не подсказывая её название), так как помочь решить проблему, указанную в обращении, не может.

Модератор станции разбирает с участниками задание в маршрутном листе при помощи информационного стенда. Команда выполняет задание в маршрутном листе. Далее, с целью закрепления полученной информации, модератор станции выдаёт команде карточку с дополнительным заданием для самостоятельной работы. Выполнив задание на карточке, команда рассказывает модератору станции решение, после чего получает баллы, которые проставляются в маршрутный лист капитана команды.

Команда может для расчётов использовать калькулятор или встроенный калькулятор в телефоне. Если всё решено правильно, модератор станции делает отметку о количестве полученных баллов. В противном случае, модератор помогает участникам выполнить задание, рассказывая последовательность и комментируя решение. Также участник может обратиться к модератору станции за помощью в ходе выполнения дополнительного задания. Банк основных и дополнительных заданий с ответами представлен в *Приложении №14*.

На станции команды могут заработать от 1 до 10 баллов:

1 – отгадали, на какую станцию нужно прийти с обращением, но не решили основное задание в маршрутном листе и дополнительное задание, выданное модератором станции.

3 – отгадали, на какую станцию нужно прийти с обращением, решили основное задание, не справились с дополнительным заданием.

5 – решили основное и/или дополнительное задания с серьёзными ошибками.

8 – решили основное и/или дополнительное задания с незначительными ошибками.

10 – отгадали, на какую станцию нужно прийти с обращением, справились с основным и дополнительным заданиями.

На каждой станции команде рекомендуется провести не более 10 минут, чтобы игра не «затянулась», участники не устали и успели пройти все точки.

Завершение игры происходит в зоне регистрации финиша, где команды сдают лист с результатами. Также на зоне регистрации финиша каждый участник игры получает сертификат участника (памятный приз). Далее все проходят в помещение, где будут подведены итоги игры.

## 2.3. Завершение игры. Подведение итогов

Члены службы протоколов, получив маршрутные листы, подсчитывают количество баллов и заполняют ведомость учёта баллов команд *(Приложение №15 «Ведомость для учёта баллов команд»).*

Во время сбора команд можно показать участникам игры видеоролики, перечень которых представлен в *Приложении №9.* Также каждый участник игры получает форму для заполнения опросника о впечатлениях от участия в игре (*Приложение №16 «Форма анкеты обратной связи для заполнения участником после игры»*), которую он должен сдать по завершении мероприятия.

Во время работы счётной комиссии ведущий игры может провести блиц-опрос среди участников. Те, кто правильно ответят на вопросы, получат приз (сувенирная продукция, браслет, магнит и др.). Вопросы для блиц-опроса представлены в *Приложении №17 «Блиц-опрос для участников игры-квеста».*

После подведения итогов члены счётной комиссии объявляют победителей. Во время торжественной церемонии подведения итогов награждаются 3 команды, получившие наибольшее количество баллов и справившиеся 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 адаптированного сити-квеста «Финансовый регулятор» 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 №18* *«Руководство по прохождению онлайн-квеста «Финансовый регулятор» для 10-11 классов»*) и введение в сюжет игры-квеста (*Приложение №19* *«Введение в сюжет онлайн-квеста «Финансовый регулятор»*).
3. Наличие интерактивной и анимированной карты с обозначением станций для прохождения участниками не менее 9 локаций: отделение Центрального банка Российской Федерации, отделение Пенсионного фонда Российской Федерации, инспекция Федеральной налоговой службы, отделение Фонда социального страхования и другие организации, знакомство с деятельностью которых является одним из элементов финансовой грамотности (*Приложение №20**«Информация по организациям, являющимся финансовыми регуляторами»*).
4. Наличие цифрового подсказчика для решения заданий квеста, который появляется на каждой станции онлайн-квеста и выполняет роль и функции модератора станций (*Приложение №21* *«Обращение модераторов станций к участникам»*). Также на каждой станции появляется текстовое окно с обращением модератора, вводной информацией и демонстрационными материалами для участников, а также с возможностью воспользоваться подсказками (*Приложение №22* *«Банк заданий с ответами и подсказками»*).
5. 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.
6. Автоматизированная система оценки правильности ответов, а также автоматическое определение победителей онлайн-квеста (*Приложение №23* *«Система оценки онлайн-квеста «Финансовый регулятор»*).
7. Возможность выгрузки электронного сертификата для каждого участника игры, который содержит всю необходимую информацию (наименование образовательной организации, ФИО участника, номер класса и наименование онлайн-игры).
8. Возможность составления рейтинга участников в рамках одной образовательной организации в своей группе после прохождения онлайн-квеста.

# Заключение

Игра-квест «Финансовый регулятор» позволяет учащимся 10-11 классов закрепить на практике полученные в ходе обучения знания и навыки в области управления личными (семейными) финансами. В игровой форме участники игры-квеста находят различные способы решения проблем, с которыми сталкиваются люди в реальных жизненных ситуациях (например, покупка некачественных (просроченных) товаров в магазине), а также ситуаций, с которыми им предстоит столкнуться в ближайшем будущем (например, расчёт пенсионных отчислений или определение суммы НДФЛ от заработной платы, которые уплачивает работодатель и пр.).

Сценарий игры-квеста может быть адаптирован для игры на базе различных образовательных организаций или одного из органов государственной власти, моделируя станции в различных помещениях учреждения. Задания 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.

# 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 «Маршрутный лист игры-квеста «Финансовый регулятор»

Приложение №2 «Сценарий игры-квеста «Финансовый регулятор»

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

Приложение №4 ««Таблица карточек с заданиями для станций игры-квеста «Финансовый регулятор»

Приложение №5 «Таблица макетов информационных стендов (инфографика) для размещения на станциях»

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

Приложение №7 «Реквизит для организации и проведения игры-квеста «Финансовый регулятор»

Приложение №8 «Бланк регистрации участников»

Приложение №9 «Перечень рекомендуемых видеороликов по финансовой грамотности»

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

Приложение №11 «Речь ведущего игры»

Приложение №12 «Формы для наблюдения за ходом игры»

Приложение №13 «Обращение модераторов станций к участникам»

Приложение №14 «Банк заданий с ответами для станций»

Приложение №15 «Ведомость для учёта баллов команд»

Приложение №16 «Форма анкеты обратной связи для заполнения участником после игры»

Приложение №17 «Блиц-опрос для участников игры-квеста»

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

Приложение №18 «Руководство по прохождению онлайн-квеста «Финансовый регулятор» для 10-11 классов»

Приложение №19 «Введение в сюжет онлайн-квеста «Финансовый регулятор»

Приложение №20 «Информация по организациям, являющимся финансовыми регуляторами»

Приложение №21 «Обращение модераторов станций к участникам»

Приложение №22 «Банк заданий с ответами и подсказками»

Приложение №23 «Система оценки онлайн-квеста «Финансовый регулятор»

1. Может быть скорректировано в большую сторону при увеличении количества станций (в расчёте, что одновременно на одной станции могут находиться 2 команды по 5 участников в каждой). [↑](#footnote-ref-1)
2. Количество участников команды может быть скорректировано в большую сторону, но не более 7 человек. [↑](#footnote-ref-2)
3. Служба протокола выполняет роль регистраторов старта и финиша, членов счётной комиссии и секретариата игры. [↑](#footnote-ref-3)
4. В этом случае организаторам игры-квеста следует провести встречу с одним из органов государственной власти с целью договорённости присутствия представителя на торжественном открытии мероприятия. [↑](#footnote-ref-4)
5. Игра-квест «Финансовый регулятор» может проводиться как на территории организации, являющейся финансовым регулятором, так и на территории образовательной организации. Рекомендуется проводить игру-квест с приглашением не менее одного представителя организации, являющейся финансовым регулятором. [↑](#footnote-ref-5)
6. Рекомендуется заблаговременно выслать в электронной форме каждому педагогу форму для заполнения ФИО участников, поделённых на команды (форма №1 и №2 из *Приложения №8*). В случае, если не предоставляется такая возможность, то вместе с папкой (конвертом) капитану команды выдаётся список для заполнения ФИО участников каждой команды, который заполняется перед регистрацией во время ожидания начала игры (форма №2 из *Приложения №8*). [↑](#footnote-ref-6)
7. В папку (конверт) входят материалы для участников (маршрутные листы на каждого участника и ручки). [↑](#footnote-ref-7)