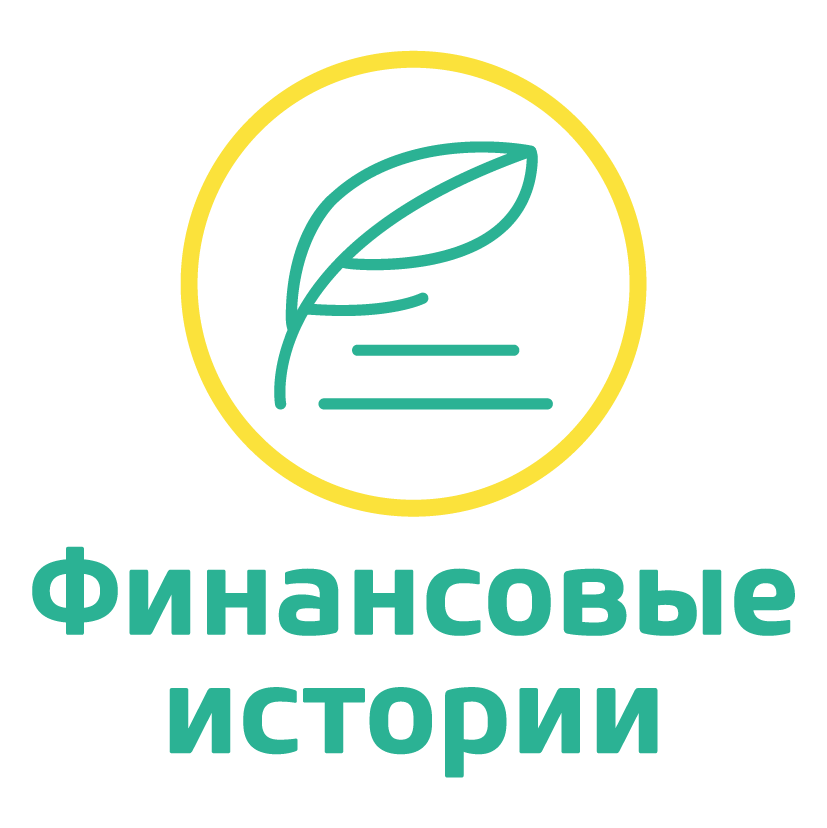
Разработано по заказу

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   
историко-культурного сити-квеста



**в городе Нижний Новгород**  
для учащихся 8-9 класса

2020 г.

**Содержание**

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

[**1. ОПИСАНИЕ СИТИ-КВЕСТА**](#_1ci93xb) **7**

[1.1. Характеристика сити-квеста](#_3whwml4) **7**

[1.2. Программа (тайминг) мероприятия](#_2bn6wsx) **11**

[1.3. Технические требования к месту проведения мероприятия](#_qsh70q) **12**

[1.4. Подготовка маршрутных листов](#_1pxezwc) **13**

[1.5. Финансовые задачи](#_3o7alnk) **16**

[1.6. Организация маршрута для прохождения](#_ihv636) **20**

[1.7. Подготовка реквизита](#_32hioqz) **22**

[**2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СИТИ-КВЕСТА**](#_1hmsyys) **24**

[2.1. Деление команд и инструктаж](#_41mghml) **24**

[2.2. Завершение игры. Подведение итогов](#_3fwokq0) **25**

[2.3. Проведение игры в онлайн-формате](#_4wz5s33517rs) **27**

[**Заключение**](#_19c6y18) **29**

[**Список источников**](#_3tbugp1) **30**

[**Список приложений**](#_9vjl64ca6ui6) **33**

# 

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сегодняшние школьники – это будущие пользователи финансовых продуктов и услуг, налогоплательщики, вкладчики, заёмщики, пенсионеры. Поэтому на начальных ступенях образовательной системыони должны получать необходимые знания, которые помогут им в будущем планировать личный (семейный) бюджет, оплачивать налоги, сохранять денежные средства в условиях нестабильности в экономике и приумножать их с целью обеспечения достойного уровня жизни для себя и своих близких, а также задолго до выхода на пенсию осознавать важность формирования накоплений на этот период своей жизни.

Сити-квест «Финансовые истории» позволяет в игровой форме познакомить участников игры с базовыми финансовыми понятиями (например, банковский вклад, кредит, стартап и пр.), на примере различных героев найти пути решения жизненных ситуаций, касающихся вопросов управления личными (семейными) финансами: трудоустройство, накопление на отпуск, открытие стартапа и др.

Отличием данного сити-квеста от других квестов является то, что весь маршрут участников представлен в виде загадок-шифров, разгадывая которые участники посещают места, имеющие отношение к финансовой инфраструктуре и истории города. Прибыв на определённое место (станцию), игроки решают финансовую задачу. Побеждает команда, которая получит наибольшее количество баллов. В случае равного количества баллов побеждает команда, которая посетит все станции за наименьшее количество времени.

Участие в сити-квесте позволит учащимся 8-9 классов на примере героев, представленных в финансовых задачах, в форме командного «мозгового штурма» решить непростые жизненные ситуации, с которыми каждый из них сможет столкнуться в ближайшем будущем. Прохождение сити-квеста позволит школьнику побороть страх перед взрослой жизнью и показать, что для каждой трудной жизненной ситуации есть алгоритм её решения.

Значительное внимание в сити-квесте уделяется необходимости для участников игры анализировать и интерпретировать финансовую информацию, представленную им на каждой станции.

Включение в образовательный процесс сити-квеста «Финансовые истории» 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;
* осознание важности процесса обучения в области управления личными (семейными) финансами;
* способность к принятию ответственности за решения в сфере личных финансов;
* стимулирование к развитию кругозора в области социально-экономической жизни общества;
* стимулирование к активности учащихся на дальнейшее изучение и исследование финансовой инфраструктуры и истории города.

1. Метапредметные (интеллектуальные) результаты от участия в сити-квесте:

* способность к умению анализировать финансовую проблему;
* 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 финансовых проблем;
* умение ориентироваться в различных источниках информации, анализировать и критически оценивать большой объём данных.

1. Предметные результаты освоения сити-квеста:

* ознакомление с рядом понятий в области управления личными (семейными) финансами: трудоустройство, трудовой договор, заработная плата, пособие по временной нетрудоспособности, налоги, налоговый вычет, выигрыш, рекламная акция, банковский кредит, бизнес (стартап), сбережения, профицит и дефицит бюджета и др.;
* приобретение знаний о возможных способах сбережения, об оплате налогов, о получении налоговых вычетов, пособия по временной нетрудоспособности и пр.;
* понимание ошибок, которые можно совершить при трудоустройстве и в процессе увольнения с работы как по своей воле, так и по инициативе работодателя; понимание ответственности, которую следует нести в случае взятия кредита и пр.

Принципиальной особенностью сити-квеста «Финансовые истории» является необходимость адаптации загадок-шифров под места, имеющие отношение к финансовой инфраструктуре и истории города. Кроме того, учреждения, которые будут организовывать сити-квест, могут изменять сценарий в части:

* количества мест посещений участниками сити-квеста;
* замены предложенных заданий на решение других вопросов в сфере личных финансов;
* состава и количества участников.

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

# 1. ОПИСАНИЕ СИТИ-КВЕСТА

# 1.1. Характеристика сити-квеста

Сити-квест «Финансовые истории» – командная игра, участники которой самостоятельно планируют свой маршрут, представленный в виде загадок-шифров, разгадывая которые участники посещают места, имеющие отношение к финансовой инфраструктуре и истории города.

**Цель мероприятия** – познакомить участников с финансовой инфраструктурой и историей города, способствовать формированию заинтересованности в области управления личными и семейными финансами, а также мотивировать участников самостоятельно принимать финансовые решения.

**Задачи мероприятия:**

* Привлечь внимание участников к финансовой инфраструктуре и истории города.
* Познакомить участников с различными ситуациями в области управления личными и семейными финансами.
* Способствовать формированию умения анализировать конкретную 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 сити-квеста приглашаются школьники 8-9 классов, которые разбиваются на команды до 10 человек. Участникам предоставляется маршрутный лист с загадками-шифрами (относящимися к записям знаменитого экономиста XIX века), разгадывая которые студенты находят места (станции), имеющие отношение к финансовой инфраструктуре и истории города.

К каждому шифру для конкретизации задания добавляются комментарии, сделанные в виде подсказок, написанных в современном стиле. Образец маршрутного листа для города Нижний Новгород представлен в *Приложении №1 «Образец маршрутного листа для участников сити-квеста».* В макете маршрутного листапредставлено дизайнерское решение, с помощью которого удалось достигнуть наглядного отображения замысла авторов.

При разработке сити-квеста «Финансовые истории» была выбрана легенда, позволившая объединить все загаданные локации. Данная история – отрывки из дневника губернатора, управлявшего городом в конце XIX века, достаточно универсальная и может быть применена практически в любом городе в рамках проведения аналогичной игры. Формулировка легенды для Нижнего Новгорода представлена в *Приложении №2 «Легенда сити-квеста «Финансовые истории».*

На каждой станции участников встречает модератор, ставит в маршрутном листе отметку «Найдено» и, ориентируясь на количество проставленных отметок, выдаёт QR-код, который позволяет получить для решения задачу, номер которой по порядку соответствует числу отметок «Найдено» в маршрутном листе. Это сделано для того, чтобы можно было соблюдать порядок выполнения заданий каждой командой и сохранить право команд самим определять порядок прохождения станций. В *Приложении №3* представлены QR-коды, содержащие ссылку на финансовые задачи. После того как участники решают задачу, они вносят свои ответы в специальную Google Форму.

Таким образом, перед участниками в ходе прохождения сити-квеста стоит несколько задач:

* разгадать все шифры;
* прийти на загаданные станции;
* получить коды финансовых заданий;
* решить все финансовые задачи;
* внести все ответы в Google Форму.

Продолжительность игры должна составлять не более 4 часов (включая начало, проведение и подведение итогов). Сценарий проведения сити-квеста представлен в *Приложении №4*.

Предполагается, что все точки расположены в пешей доступности от места старта и финиша (не более 1,5 км).

Основные параметры мероприятия представлены в Таблице 1.

Таблица 1. Основные параметры мероприятия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Параметр мероприятия** | **Характеристика** |
| 1 | Формат игры | Сити-квест |
| 2 | Общее время проведения мероприятия | 4 часа |
| 3 | Количество участников[[1]](#footnote-1) | 100 человек  (10 команд) |
| 4 | Количество участников в команде[[2]](#footnote-2) | 10 |
| 5 | Количество модераторов станций | 9  (один на каждую станцию) |
| 6 | Количество сопровождающих («советников») [[3]](#footnote-3) | 10  (один на каждую команду) |
| 7 | Количество ведущих игры | 1 |
| 8 | Количество членов службы протокола[[4]](#footnote-4) | 4 |
| 9 | Количество станций | не менее 9 станций |

Следует учесть, что к участию в сити-квесте приглашаются обучающиеся 8-9 классов, а значит к каждой группе участников должен быть прикреплён один педагог и по возможности ещё один сопровождающий взрослый (представитель от организации, которая проводит сити-квест)[[5]](#footnote-5).

Сопровождающий педагог исполняет роль «советника», т.е. в сложных ситуациях направляет деятельность команды, а также следит за безопасностью участников при перемещении по городу.

«Советник» не помогает команде делать выводы и формулировать ответы, но может в трудных ситуациях направлять деятельность команды с помощью наводящих вопросов.

Побеждает команда, которая получит наибольшее количество баллов. В случае равного количества баллов побеждает команда, которая посетит все станции за наименьшее количество времени. Модератор станции после ухода каждой команды вносит запись в форму для наблюдения за ходом игры (*Приложение №5*)[[6]](#footnote-6).

Организация сити-квеста состоит из нескольких этапов:

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

* принятие организационных решений о проведении мероприятия;
* изучение района в пешей доступности вокруг базового учреждения и отбор мест достопримечательностей для посещения участниками сити-квеста;
* составление маршрутного листа и заданий сити-квеста с учётом возрастных и индивидуальных особенностей участников;
* апробацию маршрута и заданий сити-квеста.

**Этап 2. Организация сити-квеста:**

* подготовка организационной команды (ведущего игры, модераторов станций и сопровождающих «советников», службы протокола);
* подготовка раздаточных и демонстрационных материалов (при необходимости);
* инструктаж с участием организационной команды.

**Этап 3. Проведение сити-квеста:**

* вводная часть (регистрация команд, торжественное открытие, выступление почётных гостей и представителей образовательной организации, знакомство участников с правилами игры, выдача маршрутных листов);
* игровая часть (выполнение заданий командами в соответствии с маршрутными листами);
* заключительная часть (блиц-опрос участников по материалам сити-квеста или просмотр видеороликов, подведение итогов и награждение победителей).

Все этапы подробно рассмотрены ниже в данных методических рекомендациях.

# 1.2. Программа (тайминг) мероприятия

Подробная программа мероприятия представлена в Таблице №2.

Таблица №2. Программа (тайминг) мероприятия

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование этапа программы** | **Время проведения** |
| Подготовка помещений к игре, проверка оборудования | 60 минут |
| Регистрация участников, деление на команды | 20 минут |
| Торжественное открытие | 30 минут |
| Игра | 3 часа |
| Работа счётной комиссии | 15 минут |
| Торжественное подведение итогов | 15 минут |

Сити-квест рекомендуется проводить в утреннее или дневное время и в хороших погодных условиях. Продолжительность от торжественного открытия до торжественного подведения итогов игры не более 4 часов, при этом часть, связанная с перемещением команд между локациями, должна занимать не более 3 часов[[7]](#footnote-7).

# 1.3. Технические требования к месту проведения мероприятия

Перед организацией сити-квеста нужно определить, на базе какого учреждения будет организована игра.

К учреждению предъявляются следующие основные требования:

1. Наличие помещений в учреждении:

* Пространство холла или рекреации для регистрации участников.
* Помещение с наличием компьютера для воспроизведения презентаций и видеоматериалов, проектора, экрана и комплекта звуковоспроизводящей аппаратуры (акустической системы) с микрофоном для проведения старта и подведения итогов сити-квеста. Вместимость помещения должна быть достаточна для одновременного размещения участников квеста, приглашённых гостей и организаторов (не менее 120 человек). Подробная информация представлена в *Приложении №6 «*[*Технические требования к месту проведения мероприятия*](#_qsh70q)*».*
* Помещения, оборудованные компьютерами, в которых команды могут обсуждать стратегию прохождения квеста.
* Наличие одного помещения для подсчёта баллов, хранения памятных подарков и сертификатов для участников сити-квеста.

1. Наличие 7-9 мест, имеющих отношение к финансовой инфраструктуре и истории города, которые расположены в пешей доступности от учреждения, в котором будет объявлен старт мероприятия.

Перед началом проведения необходимо подготовить:

* легенду для сити-квеста, описывающую каждую достопримечательность-локацию сити-квеста;
* Google Формы (формы для сбора ответов участниками команд) и QR-кодов. Порядок подготовки Google Формы и QR-кодов представлен в *Приложении №7*.

Для выполнения заданий участникам сити-квеста необходимы мобильные телефоны с подключением к Интернету и возможностью сканирования QR-кода (хотя бы 1 на команду). Поиск информации в Интернете значительно упрощает для команды задачу определения загаданной точки, а с помощью переходов по QR-кодам команды открывают финансовые задачи и информацию для их решения на точках.

# 1.4. Подготовка маршрутных листов

Организация сити-квеста начинается с тщательного изучения района, где будет проводиться игра, и составления списка имеющихся рядом с ним мест достопримечательностей, являющихся частью городской инфраструктуры и «хранящими» историю города.

На этом этапе достаточно убедиться с помощью поисково-информационных сервисов (например, «Яндекс. Карты» или «Карты Google»), что в шаговой доступности от места старта игры имеются достопримечательности.

Для шифрования подойдут следующие типы локаций:

* памятники;
* скульптуры;
* памятные доски;
* старинные здания и др.

Важно исследовать город лично, поскольку зачастую информацию, соответствующую задачам квеста, нелегко найти в открытых источниках, или к местам, имеющим отношение к финансовой инфраструктуре и истории города, может быть ограничен доступ, или могут возникнуть сложности с их поиском. При окончательном согласовании точек необходимо опираться на их расположение и исключать те, которые находятся слишком близко друг к другу (менее 50 метров). В то же время точки, расположенные слишком далеко от места старта и финиша, также не рекомендуется включать в состав игры. Для удобства в брошюру с заданиями вносится карта, ограничивающая зону проведения игры (Рисунок 1).



Рисунок 1. Карта сити-квеста «Финансовые истории», г. Нижний Новгород

Перенести эту информацию в маршрутный лист для нового района, в котором будет проводиться игра, можно с помощью любого графического редактора. Для этого можно воспользоваться, например, бесплатной функцией «Мои карты» сервиса «Яндекс. Карты»[[8]](#footnote-8).

При разработке загадок-шифров для определённых локаций важно соблюдать стилистику выбранной эпохи, делать отсылки к легенде. Для шифрования точек могут быть использованы синонимы, историческая информация, различные наводки и иные способы, позволяющие команде прийти к верному решению. В ходе подготовки маршрутного листа необходимо определить, действительно ли созданная загадка-шифр соответствует лишь одной точке в городе. При возникновении спорных моментов следует добавить в загадку-шифр детали, конкретизирующие загаданную локацию.

В *Приложении №8* представлены загадки-шифры, комментарии к ним и непосредственные локации, подготовленные для проведения сити-квеста «Финансовые истории» в г. Нижний Новгород.

Кроме того, следует обратить внимание на доступность точек. Важно предусмотреть свободный проход к ним для участников квеста. При отборе мест для посещения, кроме расстояния от объявления старта, следует проработать безопасный маршрут прохождения игры с учётом особенностей дорожного движения. Пересечение участниками улицы, не оборудованной светофором или подземным переходом, недопустимо.

Также при отборе мест для посещения необходимо выяснить пропускной режим: нахождение локации на закрытой территории или в свободном доступе. В том случае, если для посещения отдельных локаций необходимо осуществить оплату прохода на территорию, то необходимо обеспечить денежными средствами сопровождающих «советников» для контроля данного вопроса и своевременного решения возникающих сложностей.

По результатам изучения района и посещения этих мест формируется окончательный список локаций для посещения участниками.

# 1.5. Финансовые задачи

На основании этого списка корректируются и дополняются финансовые задачи. Банк заданий для проведения игры представлен в *Приложении №9.* Однако следует помнить, что желательно, чтобы все финансовые задачи были выстроены в единой последовательности, которые способствуют получению целостной картины одного сюжета (например, трудоустройство на работу, получение заработной платы, увольнение с работы).

В отличие от локаций, которые участники могут посещать в любой последовательности, задания предоставляются командам в едином разработанном порядке. Это связано с тем, что для решения некоторых заданий может быть необходима информация, представленная в предыдущих задачах.

Отследить порядок прохождения заданий участниками организаторы могут с помощью отметок «Найдено», которые каждый модератор ставит команде при посещении его станции в маршрутном листе[[9]](#footnote-9). Каждый модератор с помощью данных отметок понимает, какое задание необходимо выдать той или иной команде, и в зависимости от полученного порядкового номера предоставляет QR-код с тем заданием, которое необходимо конкретной команде.

Например, к модератору приходит команда, у которой в маршрутном листе нет ещё ни одной отметки «Найдено». Это означает, что станция, на которую пришла команда, является для них первой. Следовательно, модератор ставит первую отметку «Найдено» и показывает команде для считывания QR-код №1. Команда получает всю необходимую информацию и задание первого этапа. В том случае, если модератор видит в брошюре участников отметки «Найдено», которые были поставлены участникам при прохождении других станций, то он подсчитывает их количество, ставит свою отметку и в соответствии с их общим количеством показывает нужный QR-код (5 отметок «Найдено» – задание №5, 7 отметок – задание №7 и т. д.). Речь модераторов станций представлена в *Приложении №10.*

Ответы на выполненные задания команда вносит в Google Форму. Для перехода к форме на старте капитанам раздаются QR-коды. Ниже приведён образец использованной Google Формы для заполнения ответов (Рисунок 2). При нажатии на поле «Задание» у участников квеста открывается полный список финансовых задач.

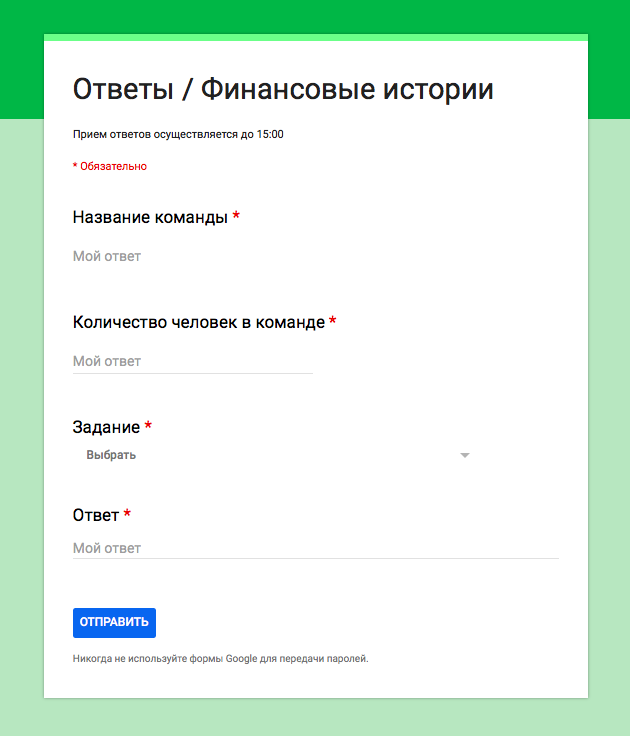


Рисунок 2. Образец формы для сбора ответов

Таким образом, организаторы получают ответы до того, как команда вернётся в учреждение, в котором будет объявлен финиш. Преимуществом такого формата сбора ответов является и то, что окончить приём возможно в обозначенное время, тем самым создав равные условия для всех участников (см. Рисунок 3).



Рисунок 3. Окно для старта и завершения сбора ответов

Все ответы формируются в единую таблицу и появляются в ней сразу, как только команда нажимает кнопку «Отправить». Данная система позволяет начать проверку правильности выполнения заданий ещё до прихода участников на финиш. При проверке рекомендуется сразу отмечать определённым цветом правильные и неправильные ответы.

Финансовые задачи построены с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей и включают в себя следующие тематики:

* 1. Определение ошибок при трудоустройстве. Участники сити-квеста знакомятся с основными правилами устройства на работу (необходимо заключить трудовой или гражданско-правовой договор, нельзя платить работодателю за оформление трудового договора и пр.).
  2. Определение суммы пособия по временной нетрудоспособности. Участники сити-квеста получают информацию о том, что пособие по временной нетрудоспособности выплачивается только с официальной заработной платы работника, а также рассчитывают суммы пособий на примере героев финансовой задачи.
  3. Получение информации о том, на что можно рассчитывать при увольнении с работы по собственному желанию и по инициативе работодателя. Участники квест-игры узнают порядок процедуры увольнения, а также о выплатах, которые следует получить, покидая место работы.
  4. Расчёт срока, за который удастся накопить на планируемый отпуск. Участники игры знакомятся с базовыми финансовыми понятиями: семейный бюджет, доходы, расходы, профицит и дефицит бюджета, обязательные и необязательные расходы и пр. На примере героев финансовой задачи участники игры учатся планировать бюджет и находить возможность накопить на финансовую цель.
  5. Сравнение условий кредитования и выбор наиболее выгодного кредитного предложения. Участники знакомятся с наиболее распространёнными видами кредитования (автокредит, потребительский и ипотечный кредиты) и учатся сравнивать основные параметры их выбора: размер ежемесячной выплаты, общую сумму переплаты, срок погашения, процент по кредиту и пр. Важно, что участники не считают самостоятельно значения этих параметров, а всего лишь знакомятся с теми условиями, на которые следует обращать внимание (например, величину процента по кредиту, сумму переплаты и др.).
  6. Расчёт суммы возврата средств Агентством по страхованию вкладов при отзыве лицензии у банка. Участники сити-квеста знакомятся с базовыми финансовыми понятиями: банковский вклад, банковский вклад «до востребования», срочный банковский вклад, дебетовая банковская карта. На примере героя финансовой задачи участники игры получают информацию о том, какая максимальная сумма может быть компенсирована вкладчику в случае отзыва лицензии у банка.
  7. Выбор наиболее подходящей организационно-правовой формы для открытия и ведения бизнеса. Участники сити-квеста знакомятся с основными организационно-правовыми формами ведения бизнеса, их особенностями.
  8. Расчёт суммы налога. Участники сити-квеста знакомятся с основными видами налогов, которые уплачиваются физическими лицами. Одним из видов налога, с которым школьники могут столкнуться уже в ближайшее время, является налог на доходы физических лиц (НДФЛ) на выигрыш в лотерее или рекламной акции. Для прохождения станции участникам предлагается ознакомиться с информацией о налогах и рассчитать сумму НДФЛ на выигрыш в рекламной акции.
  9. Расчёт прибыли. При прохождении этой станции участники сити-квеста узнают о том, что, создавая бизнес, нужно обязательно заранее рассчитать все плановые значения затрат и доходов. Важно понимать, что открытие бизнеса несёт за собой расходы, которые следует учитывать при составлении бизнес-плана.

Таким образом, участники сити-квеста получают актуальную информацию, с которой они могут столкнуться в ближайшее время, так как с 14 лет они обретают часть гражданских прав и обязанностей, в том числе в финансовой сфере (имеют право трудоустроиться; вносить вклады в финансово-кредитные организации; распоряжаться своим имуществом, совершая сделки с письменного согласия своих законных представителей – родителей, усыновителей или попечителя).

# 1.6. Организация маршрута для прохождения

Рекомендуется осуществить тестовое прохождение маршрута игры и всех станций сити-квеста. Для этого можно привлечь, например, 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. При тестировании заданий следует обратить внимание на следующие моменты:

– доступность локаций, включённых в маршрут (возможность найти их в городе с помощью карты);

– понятность формулировок заданий (процент заданий, не выполненных из-за непонятного текста);

– доступность и достаточность информации (процент заданий, не выполненных из-за недостатка или неточности данных текста);

– выполнимость расчётов (процент заданий, не выполненных из-за ошибок в расчётах);

– время прохождения маршрута и выполнения заданий (не более 3 часов).

Изменения по результатам апробации вносятся в сценарий, маршрутные листы, форму приёма ответов, описания действий модераторов станций и «советников», а также в критерии оценки.

За несколько дней до инструктажа сценарии и методические материалы высылаются ведущему игры, модераторам станций, службе протокола, сопровождающему «советнику».

Не менее чем за день до проведения игры следует провести инструктаж с участием всех организаторов: ведущих игры, сопровождающих «советников», модераторов станций, службы протокола и др.

На инструктаже необходимо подробно ознакомить организаторов с целями, задачами, содержанием и правилами игры. В том числе следует предупредить сопровождающих и модераторов о необходимости одеваться по погоде с учётом длительного нахождения на улице (особенно это актуально для модераторов станций, которые проводят большую часть игрового времени в малоподвижном ожидании команд).

# 1.7. Подготовка реквизита

Организаторам необходимо подготовить достаточное количество раздаточных и демонстрационных материалов для проведения игры (см. Таблица 3).

Таблица 3. Список реквизита для сити-квеста «Финансовые истории»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Реквизит** | **Кол-во (шт.)** | **Примечание** |
| 1 | Парты | 5 | столы для регистрации участников |
| 2 | Стулья | 10 | стулья к столам для регистрации участников |
| 3 | Звуковоспроизводящая аппаратура | 1 |  |
| 4 | Проектор | 1 |  |
| 5 | Экран | 1 |  |
| 6 | Компьютер (ноутбук) | 1 |  |
| 7 | Провода для соединения между собой необходимого оборудования |  |  |
| 8 | Микрофон | 1 | для ведущего игры |
| 9 | Маршрутные листы | 100 | 1 на каждого участника и 10 для каждой команды |
| 10 | Папка (конверт) | 10 | 1 на каждого сопровождающего «советника» |
| 11 | Бланки для регистрации участников игры | 4 | на каждого члена службы протокола |
| 12 | Ручки для участников | 100 | 1 на каждого участника в качестве сувениров |
| 13 | Ручки для организаторов | 30 | по одной на каждого члена счётной комиссии, на стойку для регистрации участников, для модераторов станций, для сопровождающих «советников» |
| 14 | Бейджи с номерами команд | 10 | на одного представителя от каждой команды |
| 15 | QR-коды для Google Формы | 10 | 1 на каждого капитана команды |
| 16 | Образец правильных ответов | 4 | 1 на каждого члена счётной комиссии |
| 17 | Ведомость учёта очков команд | 4 | 1 на каждого члена счётной комиссии |
| 18 | Сценарий начала игры | 1 | Для ведущего игры |
| 19 | Сертификаты участникам игры | 100 | 1 на каждого участника |
| 20 | Комплект памятных подарков победителям | 30 | 1 на каждого участника победившей команды |
| 21 | Сувенирная продукция для проведения блиц-опроса[[10]](#footnote-10) | 10 | один на каждого участника, правильно ответившего на вопрос |
| 22 | Форма опроса для заполнения участником после игры | 100 | 1 на каждого участника игры |
| 23 | Форма для наблюдения за ходом игры[[11]](#footnote-11) | 10 | 1 на каждого сопровождающего «советника» |
| Реквизит для модераторов станции | | | |
| 24 | Форма для наблюдения за ходом игры | 10 | 1 форма на каждого модератора |
| 25 | Наклейки[[12]](#footnote-12) | 90 | 10 штук на каждого модератора |
| 26 | QR-коды для финансовых задач | 90 | 10 кодов на каждого модератора |

Изготовление маршрутных листов можно заказать в типографии. Если в силу финансовых или других причин такой возможности нет, можно распечатать материалы на принтере. Маршрутные листы рекомендуется печатать в формате А4 и сброшюровать в виде буклета формата А5.

# 2. [ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СИТИ-КВЕСТА](https://docs.google.com/document/d/1FyUrhIgyor2PsmHYy8Z1gUix9mhDxM8WKP_Oujk5j8I/edit#heading=h.1ksv4uv)

# [2.1. Деление команд и инструктаж](https://docs.google.com/document/d/1FyUrhIgyor2PsmHYy8Z1gUix9mhDxM8WKP_Oujk5j8I/edit" \l "heading=h.44sinio)

Перед началом сити-квеста участникам игры предлагается самостоятельно (или с помощью представителей образовательного учреждения) разделиться на группы по 10 человек, а также выбрать своего капитана[[13]](#footnote-13). При прохождении станций именно капитан команды предоставляет модератору станции свой маршрутный лист для наклеивания отметки «Найдено».

При прохождении регистрации сопровождающие «советники» получают на стойке папку (конверт)[[14]](#footnote-14), которую далее они после торжественного открытия передают участникам игры.

Каждая команда проходит регистрацию в холле (рекреации), получает свой игровой номер и собирается в зале в заранее определённое время. Бланк для регистрации представлен в *Приложении №11 «Бланк регистрации участников».*

Пока все участники игры собираются в актовом зале, ведущий может запустить видеоролики для просмотра *(Приложение №12 «Перечень видеороликов»).* Когда все участники и гости игры будут в сборе, ведущий игры показывает презентацию *(Приложение №13 «Презентация для демонстрации участникам игры на старте»),* произносит речь, знакомит участников с правилами проведения игры и объявляет о старте мероприятия *Приложение №14 «Речь ведущего игры»*.

«Советники» передают участникам папку (конверт) с материалами, в которой находятся:

- маршрутные листы для каждого участника;

- ручки на каждого участника команды;

- бейджи с номерами соответствующей команды для каждого представителя (капитана) от команды (так модератор станции сможет легко отличать участников сити-квеста от других посетителей);

- QR-код капитану команды для внесения ответов в Google Форму. QR-код для внесения ответов представлен в *Приложении №15.*

Команды открывают папки (конверты), изучают маршрутные листы и выбирают одну из стратегий дальнейших действий:

1. Они могут сразу направиться в город и посетить локации сити-квеста в любой последовательности.

2. Прочитать все задания с загадками-шифрами, найти всю необходимую информацию в сети Интернет, спланировать оптимальный маршрут и только после этого отправиться в город.

Служба протокола заполняет форму №3 «Протокол регистрации старта и финиша игры» из *Приложения №11*, которая заполняется во время старта и по прибытию команды обратно в учреждение.

# 2.2. Завершение игры. Подведение итогов

По истечении 3 часов проведения игры участники сити-квеста возвращаются в учреждение, в котором был объявлен старт, и сдают маршрутный лист с отметками о прохождении станций.

Ведущий передаёт заполненные маршрутные листы службе протокола, которая проверяет ответы и заполняет ведомость учёта баллов команд *(Приложение №16 «Ведомость для учёта баллов команд»).* Система подведения итогов представлена там же*.*

При оценке ответов принимаются во внимание их правильность и полнота. За неправильные ответы баллы не вычитаются. Если две команды набрали одинаковое количество баллов (баллы за правильное решение финансовых задач и за нахождение станции), побеждает команда, которая прошла станции, затратив на это наименьшее количество времени. Таким образом, по окончании игры ведётся подсчёт следующих показателей:

* правильных ответов, полученных с помощью Google Формы;
* количество посещённых точек (считается количество отметок «Найдено» в маршрутном листе);
* время, затраченное на прохождение станций (в случае равного количества баллов).

Во время сбора всех участников команд можно показать членам игры видеоролики, перечень которых представлен в *Приложении №12.* Также каждый участник игры получает форму для заполнения опроса о впечатлениях от участия в игре (*Приложение №17 «Форма анкеты обратной связи для заполнения участником после игры»*), которую он должен сдать по завершении мероприятия.

Во время работы счётной комиссии ведущий игры вместо видеороликов может провести блиц-опрос среди участников, правильно ответившие из которых на вопросы получат приз (сувенирная продукция). Вопросы для блиц-опроса представлены в *Приложении 18 «Блиц-опрос для участников сити-квеста».*

После подведения итогов члены службы протокола объявляют победителей. При этом важно не только объявить и наградить победителей, но и кратко прокомментировать типичные ошибки, которые сделали участники сити-квеста.

Во время торжественной церемонии подведения итогов награждаются 3 победившие команды. Награждение участников происходит в праздничной атмосфере с памятными подарками для победителей и с выдачей сертификатов (благодарностей) для всех игроков, не ставших победителями.

# 2.3. Проведение игры в онлайн-формате

В сети Интернет по адресу www.[fquest.ru](http://fquest.ru/) размещена онлайн-платформа для проведения адаптированного сити-квеста «Финансовые истории» 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 «Финансовые истории» для 8-9 классов»*) и введение в сюжет игры-квеста (*Приложение №20* *«Легенда онлайн-квеста «Финансовые истории»*).
3. Интерактивная и анимированная карта, привязанная к геолокации историко-культурных объектов, связанных с финансовой инфраструктурой города Нижний Новгород (*Приложение №21* *«Шифры объектов с правильными ответами и подсказками к ним»*).
4. 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 и дополнительная информация, выдаваемая на станциях»*). Кроме того, на каждой станции появляется текстовое окно с обращением модератора, вводной информацией и демонстрационными материалами для участников, а также с возможностью воспользоваться подсказками (*Приложение №23 «Банк заданий с ответами и подсказками для 8-9 класса»*).
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, способствующие сокращению времени на работу счётной комиссии во время проведения очного формата игры-квеста (*Приложение №24* *«Система оценки онлайн-квеста «Финансовые истории»*).
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

Прохождение сити-квеста «Финансовые истории» позволит учащимся 8-9 классов не только познакомиться с финансовой инфраструктурой и историей города, но и закрепить полученные в ходе обучения знания и навыки в области управления личными (семейными) финансами. В игровой и непринуждённой форме участники сити-квеста находят различные способы решения проблем, с которыми сталкиваются обычные люди в реальных жизненных ситуациях (трудоустройство, увольнение с работы, получение кредита, открытие вклада в банке и пр.).

Сценарий сити-квеста может быть адаптирован для проведения игры в различных городах (или его районах) на базе образовательных или досуговых учреждений. 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**, 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**, 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 **Центрального 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 сити-квеста очном формате

Приложение №1 «Образец маршрутного листа для участников сити-квеста»

Приложение №2 «Легенда сити-квеста «Финансовые истории»

Приложение №3 «QR-коды с финансовыми задачами»

Приложение №4 «Сценарий проведения сити-квеста «Финансовые истории»

Приложение №5 «Формы для наблюдения за ходом игры»

Приложении №6 «Технические требования к месту проведения мероприятия»

Приложение №7 «Инструкции по использованию Google Форм и QR-кодов»

Приложение №8 «Список шифров мест, имеющие отношение к финансовой инфраструктуре и истории города»

Приложение №9 «Банк заданий с ответами для проведения сити-квеста «Финансовые истории»

Приложение №9.1 «Оформление на работу: что необходимо сделать, чтобы не быть обманутым»

Приложение №9.2 «Виды зарплаты. На что соглашаться?»

Приложение №9.3 «Увольнение. На что имеет право работник?»

Приложение №9.4 «Семейный бюджет: как составлять, профицит и дефицит»

Приложение №9.5 «Кредит и определение наиболее выгодных условий»

Приложение №9.6 «Хранение денег в банке и «под матрасом». Что выгоднее?»

Приложение №9.7 «Открытие бизнеса»

Приложение №9.8 «Налоги для физических лиц. Расчёт суммы к уплате»

Приложение №9.9 «Открытие бизнеса. Выбор организационно-правовой формы»

Приложение №10 «Обращение модераторов станций к участникам сити-квеста «Финансовые истории»

Приложение №11 «Бланки регистрации участников мероприятия»

Приложение №12 «Список рекомендуемых видеороликов по финансовой грамотности»

Приложение №13 «Презентация для демонстрации участникам игры на старте»

Приложение №14 «Речь ведущего игры»

Приложение №15 «QR-код для открытия Google Формы»

Приложение №16 «Ведомость для учёта баллов команд»

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

Приложение №18 «Блиц-опрос для участников сити-квеста»

# Список приложений для проведения сити-квеста онлайн-формате

Приложение №19 «Руководство по прохождению онлайн-квеста «Финансовые истории» для 8-9 классов»

Приложение №20 «Легенда онлайн-квеста «Финансовые истории»

Приложение №21 «Шифры объектов с правильными ответами и подсказками к ним»

Приложение №22 «Обращение модераторов станций к участникам и дополнительная информация, выдаваемая на станциях»

Приложение №22.1 «Оформление на работу: что необходимо сделать, чтобы не быть обманутым»

Приложение №22.2 «Виды зарплаты. На что соглашаться?»

Приложение №22.3 «Увольнение. На что имеет право работник?»

Приложение №22.4 «Семейный бюджет: как составлять, профицит и дефицит»

Приложение №22.5 «Кредит и определение наиболее выгодных условий»

Приложение №22.6 «Хранение денег в банке и «под матрасом». Что выгоднее?»

Приложение №22.7 «Развитие бизнеса. Выбор организационно-правовой формы»

Приложение №22.8 «Налоги для физических лиц. Расчёт суммы к уплате»

Приложение №22.9 «Создание бизнеса»

Приложение №23 «Банк заданий с ответами и подсказками для 8-9 класса»

Приложение №24 «Система оценки онлайн-квеста «Финансовые истории»

1. Может быть скорректировано в большую или меньшую сторону при увеличении или уменьшении числа участников сити-квеста. [↑](#footnote-ref-1)
2. Количество участников команды может быть скорректировано в меньшую сторону. Например, при общем количестве участников 30 человек рекомендуется не более 5 человек в команде. [↑](#footnote-ref-2)
3. Сопровождающих у одной команды может быть несколько, но обязательно один из них должен быть педагогом от школы. [↑](#footnote-ref-3)
4. Служба протокола выполняет роль регистраторов старта и финиша, членов счётной комиссии и секретариата игры. [↑](#footnote-ref-4)
5. Организатор принимает самостоятельно решение о необходимости второго сопровождающего (представителя от организатора), но обязательно каждую команду должен сопровождать один педагог. [↑](#footnote-ref-5)
6. В зависимости от решения организатора сити-квеста, форму для наблюдения за ходом игры могут заполнять сопровождающие «советники», представленную в *Приложении №5*. [↑](#footnote-ref-6)
7. По истечении 3 часов все участники сити-квеста возвращаются в учреждение, в котором был объявлен старт игры. В случае, если команды справились с заданиями раньше, то они возвращаются в учреждение по завершении прохождения станций. [↑](#footnote-ref-7)
8. Подробнее о том, как создать карту, можно узнать на сайте https://yandex.ru/support/maps-builder [↑](#footnote-ref-8)
9. Все наклейки «Найдено» проставляются в одном маршрутном листе капитана команды. [↑](#footnote-ref-9)
10. В случае если организатор решит проводить блиц-опрос, количество призов может быть скорректировано в большую и в меньшую сторону, в зависимости от вопросов, заданных участникам сити-квеста. [↑](#footnote-ref-10)
11. Форма для наблюдения может выдаваться как сопровождающему «советнику» и модератору станции, так и эта роль может быть возложена на одного из них. В этом случае организатор самостоятельно принимает решение о необходимости включения данной формы в реквизит. [↑](#footnote-ref-11)
12. Можно заменить на другие формы отметок: печать, отметка маркером и пр. В этом случае организатор исключает из реквизита приобретение специальных наклеек. [↑](#footnote-ref-12)
13. Рекомендуется заблаговременно выслать в электронной форме каждому педагогу (сопровождающему «советнику») форму для заполнения ФИО участников, поделённых на команды (форма №1 и №2 из *Приложения №11*). В случае, если не предоставляется такая возможность, то вместе с папкой (конвертом) сопровождающему «советнику» выдаётся список для заполнения ФИО участников каждой команды, которая заполняется перед регистрацией во время ожидания начала игры (форма №2 из *Приложения №11*). [↑](#footnote-ref-13)
14. В папку (конверт) входят материалы для сопровождающего «советника» (ручка, форма наблюдения за ходом игры, в случае, если эта роль возлагается на него) и материалы для участников (маршрутные листы на каждого участника, ручки, бейдж для капитана команды, QR-код капитану команды для внесения ответов). [↑](#footnote-ref-14)