

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА №103 СОВЕТСКОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДА»
(МОУ СШ № 103)

✉400062 Волгоград, пр-кт Университетский,88
ОКПО 22361773 ОГРН 1023404244181 ИНН/КПП: 3446501497 /
344601001

☎Тел. (8442) 46-22-69
e-mail: school103@volgadmin.ru

16.09.2026г.

ПАСПОРТ ПРОЕКТА
по финансовой грамотности регионального конкурса
«Финансовая грамотность PRO»

1. Наименование проекта по финансовой грамотности:
«Игра-бродилка «Юные финансисты»»;

2. Наименование тематического направления, избранного участником конкурса и предусмотренного Положением о региональном конкурсе «Финансовая грамотность PRO»: «Лучший образовательный проект по финансовой грамотности»;

3. Проект «Игра-бродилка «Юные финансисты»» направлен на решение проблемы финансовой безграмотности среди детей и подростков. В современном мире важно понимать основы финансовой грамотности с раннего возраста, чтобы избежать ошибок в управлении личными финансами в будущем;

4. Концепция проекта и формат его реализации:

Возраст: 10–12 лет.

Цель: сформировать базовые навыки финансовой грамотности и осознанного отношения к деньгам.

Формат: настольная с карточками заданий, «деньгами» и событиями.

Игровое поле — дорожка из 40 клеток, по кругу, от «Старт» до «Финиш» («Финансовая независимость»). На поле есть разные типы клеток:

Старт. Каждый игрок получает стартовый капитал (например, 100 «монет»).

Доход (зелёная клетка). Игрок получает зарплату/стипендию/подработку (100 монет).

Расход (клетка Наказание). Неожиданный расход: транспорт, поломка, штраф, налог (минус 100 монет).

Покупка. Можно купить «актив» (например, абонемент, инструмент, книгу), который в будущем даст бонусы или снизит расходы.

Казна (синяя клетка). Игрок может положить часть денег на «вклад» под проценты: фиксированный бонус через 3–5 ходов.

Шанс. Игрок тянет карточку с финансовой задачей.

Банк (специальная зона). Здесь можно оформить «кредит» (взять деньги с обязательством вернуть с процентами) или снять деньги с «вклада».

Финиш. Игра заканчивается, когда игрок доходит до финиша; побеждает тот, у кого больше денег и активов.

Компоненты игры

- 1) Игровое поле (можно распечатать на нескольких листах А3/А4 и склеить).
- 2) Фишки для игроков (4–6 штук).
- 3) Кубик (1–2).
- 4) Игровые деньги (номиналы: 50, 100, 500, 1000 монет).
- 5) Карточки «Шанс» (20–30 шт.) — на них финансовые ситуации и вопросы.
- 6) Карточки «Казна» (15–20 шт.) — на них процент, под который можно положить деньги.
- 7) Памятка с правилами и терминами (доход, расход, кредит, процент и т. п.).

Правила игры

Подготовка. Каждый игрок выбирает фишку, ставит на «Старт», получает 100 монет. Колоды карточек перемешиваются и кладутся рядом с полем.

Ход. Игрок бросает кубик и передвигает фишку на выпавшее число клеток.

Действие по клетке:

Доход: получить монеты.

Расход: отдать монеты в банк.

Покупка: купить актив по цене на клетке (если хватает денег).

Вклад: положить часть денег на вклад (фиксируется на карточке игрока).

Шанс: вытянуть карточку, решить задачу. За правильный ответ — бонус (50–100 монет), за ошибку — ничего не происходит (или небольшой штраф).

Банк: взять кредит (например, +100 монет, вернуть через 3 хода +10 процентов) или снять вклад.

Победа. Когда игрок доходит до «Финиша», игра для него не заканчивается сразу: он может сделать ещё 1–2 хода, чтобы улучшить результат. Побеждает игрок с наибольшим итоговым капиталом (деньги + стоимость активов).

5. Направления социального партнёрства:

- 1) Образовательные организации

Данную игру можно проводить на базе других образовательных учреждений района, города.

- 2) Банки.

Предоставляют кейсы из реальной практики.

- 3) Родители

Родители становятся связующим звеном между игровыми механиками и реальными семейными финансами, помогают сделать обучение осмысленным и применимым в быту.

6. Медиаплан проекта: <https://school103.oshkole.ru/pages/38561.html>

7. Ожидаемый результат реализации проекта:

Предметные результаты (финансовые знания и навыки)

- Понимание базовых понятий. Ребёнок уверенно различает доход и расход, знает, что такое бюджет, сбережения, процент, кредит.
- Умение планировать личный бюджет. Школьники учатся распределять условные «игровые деньги» на обязательные траты, сбережения и желаемые покупки.
- Навык сравнения и выбора. Дети тренируются сравнивать товары по цене и качеству, искать выгодные предложения, понимать, что «скидка» не всегда означает «выгодно».
- Элементарные расчёты. Закрепление арифметики в реальных контекстах: подсчёт сдачи, расчёт процентов по вкладу, распределение бюджета на неделю.

Метапредметные результаты (универсальные навыки)

- Принятие решений и ответственность за них.
- Работа с информацией.
- Логика и причинно-следственные связи.
- Командное взаимодействие.

Личностные результаты

- Формирование ответственного отношения к деньгам.
- Развитие терпения и целеполагания.
- Снижение тревожности в финансовых вопросах.
- Повышение интереса к теме.

8. Объем средств на реализацию проекта: 385,00 тыс.рублей в том числе:

- бюджет Волгоградской области – 350,00 тыс.рублей;

-бюджет городского округа город-герой Волгоград – 35,00 тыс.рублей;

9. Ссылка на сайт образовательной организации, на котором размещается полный комплект конкурсной документации по проекту и дальнейшая информация о реализации проекта:
<https://school103.oshkole.ru/pages/38561.html>

10. Планируемые сроки реализации проекта: до 01.12.2027 г.

Директор школы:



/А.А. Григорьянц