

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ · 10 КЛАСС

Настольная игра по финансовой грамотности для подростков

Создание готового продукта — играбельного прототипа настольной игры, который помогает подросткам научиться управлять личными финансами.

АВТОР

Панов Кирилл

РОЛЬ

10 класс

АУДИТОРИЯ

Руководитель проекта: Зотова Елена Павловна, учитель обществознания · 2026

ПРОБЛЕМА

Финансовая неграмотность подростков

Не ведут учёт расходов

77%



Не знают, куда уходят карманные деньги

60%



Не откладывают на цели

65%



Цель проекта — играбельный прототип своими руками

01

Цель

Создать играбельный прототип настольной игры по финансовой грамотности, изготовленный своими руками.

02

Продукт

Действующий прототип: игровое поле, карточки событий и правила. Не тиражное издание.

03

Аудитория

Подростки 13–17 лет. Игра помогает освоить учёт расходов, планирование и накопления.

Задачи проекта по этапам

1

Анализ аналогов

Изучил существующие настольные игры по финансовой грамотности, выделил их сильные и слабые стороны.



2

Разработка правил и механики

Создал правила игры, игровое поле и карточки событий, опираясь на выводы анализа.



3

Тестирование и доработка

Провёл две пробные партии с 24 участниками, внёс изменения по итогам тестирования.



4

Подготовка к защите

Оформил проект, подготовил презентацию и выступление для защиты перед комиссией.

Сравнение с существующими играми

Критерий	Наша игра	Монополия	Денежный поток	Финансики
Длительность партии	40–60 минут	60–180 минут	60–120 минут	20–30 минут
Сложность правил	Простые	Средние	Сложные	Простые
Жизненные ситуации	Из жизни подростка	Абстрактные	Инвестиции	Базовые

Наша игра — оптимальна для подростков: короткая партия и понятные правила

— СОСТАВ И МЕХАНИКИ

Как устроена игра



Игровое поле

Маршрут с клетками доходов, расходов и жизненных событий



Карточки событий

Непредвиденные ситуации: покупки, подработки, траты



Правила игры

Выбор стратегии, учёт доходов и расходов, планирование

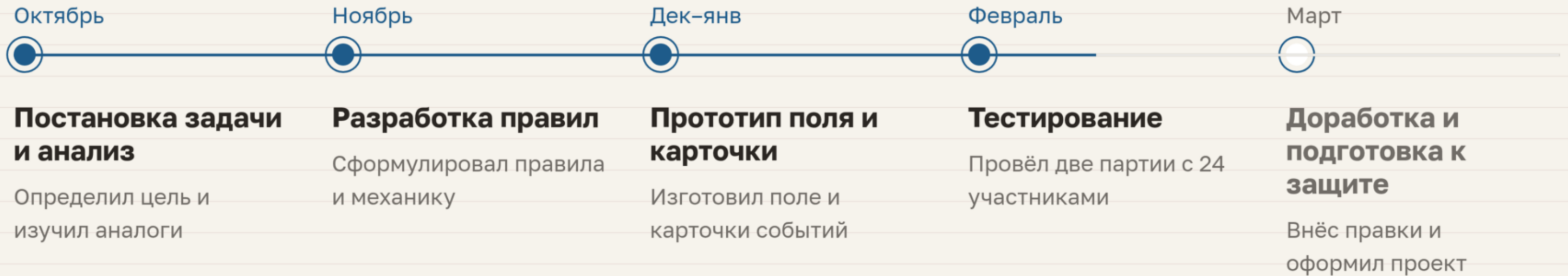


Компания игроков

От 2 до 6 человек, партия длится 40–60 минут

— ХРОНОЛОГИЯ

Этапы разработки игры



ДО

Что мешало игрокам

- Сложные формулировки карточек
- Запутанный подсчёт очков
- Непонятные термины



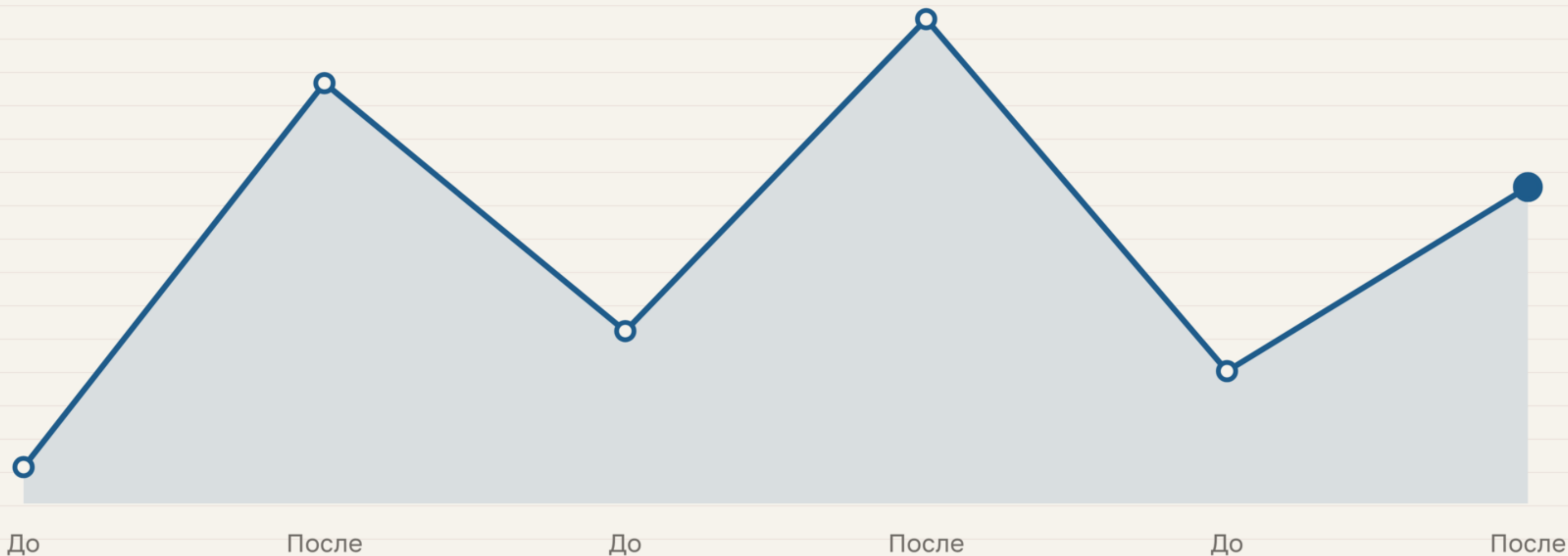
ПОСЛЕ

Что улучшили

- + Переписали тексты событий простым языком
- + Упростили правила — теперь считают быстрее
- + Добавили пояснения к сложным словам

Результаты тестирования: динамика показателей

Доля участников, % — до и после игры (24 участника, февраль 2026)



Учёт расходов 23 → 71%, понимание трат 40 → 79%, накопления 35 → 58%

— Выводы

Игра работает: навыки растут, продукт готов к развитию

- ◆ **Цель достигнута** Создан играбельный прототип настольной игры, который показал положительную динамику у 24 участников тестирования.
- ◆ **Навыки растут** После игры участники стали чаще вести учёт расходов, понимать, куда уходят деньги, и откладывать на цели.
- ◆ **Что улучшить** Расширить набор карточек событий, добавить новые жизненные сценарии и адаптировать игру для других возрастных групп.

Где и как можно использовать игру

01

Уроки обществознания

Наглядный материал по теме «Финансовая грамотность»: разбор бюджета, планирование, учёт расходов.

02

Экономический кружок

Практическое занятие: игроки применяют знания о доходах, расходах и накоплениях в реальных ситуациях.

03

Классный час

Командная игра на 40–60 минут: сплочение класса и полезный разговор о деньгах в лёгкой форме.

04

Летний лагерь и семья

Досуг для 2–6 игроков: от семейного вечера до отрядного мероприятия в лагере.